两周年纪念活动特别制作之《掌机迷》1至30期主要文章索引！

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/08
VOL.34
零售价：9.80元
每月10/25日发售



专题特稿

方寸间的天堂梦

——山内溥时代的掌机帝国

口袋中的海拉尔编年史

——掌机上的《赛尔达传说》系列游戏回顾

ISSN 1672-8866
08>
9 771672 886049
国内统一刊号：CN15-1225/J

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER



3大类流行掌机

等你拿

大抽奖

参加办法:

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.34的抽奖活动截止时间为6月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊提供更多的奖品，本期多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！



合金装备索利德金属雕像
电软十周年纪念金币
生化4暗黑吊饰
等你拿
5名
50名
10名
POCKET GAMER
精选礼品
纪念活动全面启动!
本期抽奖共计424名
POCKET GAMER POCKET GAMER POCKET GAMER POCKET GAMER
等你拿
84名
46名
180名
40名
NERV
更多时尚周边
32期中奖名单详见内页
EVA时尚T恤
网王海堂薰头巾
头文字D机车手机挂饰
圣斗士黄金十二宫吊扣

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

Vol.34

新编辑上台又不想写什么“初次见面请多多关照”之类的俗套，便与大家装熟套近乎吧。

最近，有位读者寄来了长达11页，内容翔实的《超级机器人大战OG2》玩者心得，令诸位小编陷入了困惑之中：这篇稿件明显是下了一番功夫写出来的，内容详细也还算准确。但最大的问题在于——所有这些东西在《掌机迷》之前的“热脑研究”栏目中都刊登过了！对于这位读者一番苦心做出的无用功，笔者深感遗憾，也要在此提醒一下各位读者，希望各位投稿之前一定要确认自己的稿件没有与杂志过去的内容“撞车”，不要做出吃力不讨好的事情来。

闲来无事算一算，蓦然发现自己的游戏龄居然也有十五六年了。从最早的GAME&WATCH、雅达利2600到现在的NDS、PSP，除了PC-E系列始终无缘一睹芳容外，中国出现过的绝大多数主机笔者几乎都曾经接触过，即便是A'CAN这种比昙花还短命的东西（16岁以下的读者大概都不会知道这是什么吧）。游戏玩多了，有时便会产生审美疲劳：明明面前有堆积如山的主机和游戏，却就是提不起精神来玩。更严重的时候，甚至会产生像《黑客帝国》里的尼奥那样的错觉：无论是张飞、达斯·维达或者阿姆罗也好，在我的眼中都变成了一堆跃动不已的绿色小数字。我突然觉得自己像是回到了15年前，正面对一台破旧的苹果II电脑，强迫自己相信屏幕上那团不断变形的绿色像素就是一架宇宙战斗机或者某个空手道高手。回过神来正好看到E3大展宣传片中PS3、X-BOX360华丽到与真实相差无几的CG，不禁产生了一种庄周梦蝶的落寞感。再过20年，回过头来看现在的游戏，我们是不是也会恍如隔世呢？我不否认我是个爱怀旧的人。



被大批野猪人追杀的笔者，最终也还是难逃一死



深沉的话题到此为止，来点快乐的：最近最热门的话题，大概要数沸腾到冒泡的《魔兽世界》了，笔者也在玩。笔者的一帮朋友喜欢按照其缩写“WOW”念成“窝（拖长声）”，因此每到快下班的时候就会在QQ群里看到一帮人“窝”来“窝”去的。旁边《电软》编辑部的荇菜是个在美国“窝”中鏖战多年的老油条，往往对着笔者十几级的亡灵战士大放厥词，最后便会演变成“联盟废柴”、“部落是渣”的口水大战。那一天笔者在“窝”中学习烹饪技能，隔壁《动新》的小狼过来插花，正好看到一道菜名为“香辣狼肉”，于是笔者眼看着小狼一脸郁闷地走了出去……

《星球大战3·西斯复仇》就要全球公映了，不知有多少读者准备去电影院看呢？反正笔者是一定要去的。最近无论是《掌机迷》还是《电软》编辑部都被星战原力笼罩，笔者顺便重温了一下老星战三部曲，又被感动了一次：在70年代的技术条件下，仅仅依靠模型就能做出这样的效果来，卢卡斯真是神人啊……很可惜地，笔者没有拿到首映式的门票，祝愿各位有幸参加首映式的读者：May the force be with you!

文/方舟

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

CONTENTS

VOL. 34 2005 / 8

果敢特报 最热辣最尖端的热点事件

《任天狗》的反思 6

新闻话题 镜的业界&国内热点

盗版威胁：两大掌机双双遭破解 8
模拟器的进攻：PSP用模拟器浮出水面 8
港台版PSP反响强烈 首日特卖会风雨无阻 10

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

GBA：幻想少年 16
GBA：BLEACH 被染红的尸魂界 19
GBA：武器种族传说 20
GBA：金色的卡修贝尔 卡片传说 21
GBA：魔法老师涅吉 21
NDS：史莱姆大冒险2 22
NDS：钢之炼金术师 23
NDS：超执刀Caduceus 23
NDS：SD高达G世纪DS 24
NDS：FAMICOM WARS DS 26
NDS：乱划！幻侠乔伊 28
PSP：英雄传说～卡卡布三部曲 · 朱红之泪 30
PSP：校园迷糊大王～姐姐事件！ 32
PSP：数码武装 35
PSP：战国大炮 36
PSP：幻侠乔伊 VFX大战 39

热血案内 最完美向导&最快速分解

GBA：星球大战前传3 西斯复仇 42
GBA：茶犬的梦冒险 46
GBA：大力水手 菠菜狂奔 48
GBA：海底总动员&怪物公司 49

特别策划 方寸间的天堂梦

——回顾山内溥时代的任氏掌机帝国

P50 随着正式解任消息的放出，任天堂的山内溥时代彻底过去了。从“Game&Watch”到NDS，任天堂的掌机帝国已经拥有数十年的历史。在这段漫长的商战征程中，山内溥这位传奇人物经历了什么心路历程？任天堂这家知名公司又遭遇了怎样的风云起伏？本文将带你回顾那寄托在小小液晶屏间的，一段漫长的掌机之梦……

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

GBA：海贼王 龙之梦 详尽攻略 58
GBA：乐高星球大战 68
PSP：彼岸岛 剧情小说 76

封面主题：口袋妖怪



电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、
方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：（010）64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义

思想仓库

你在购入掌机后，打算怎么保养：

●首先会给屏幕贴膜，有划痕的屏幕很难看，我不希望自己的机器有划痕。（姚旺，17岁）

●买各种保护周边装备，如屏贴、塑胶套等。（陈欢欢，16岁）

●首先买保护贴，再买护套，最后把无色指甲油涂在易磨损处。（黄灿，17岁）

●经常擦屏幕，擦机器，尽量避免灰尘。（李晟，18岁）

●买个软一点的包，硬的会划伤机器外壳。（胡毅，17岁）

●尽量放在灰尘少的地方，屏幕保护好了，如果进了灰尘就麻烦了。（王烨，15岁）

●我会在购入主机的同时买所有保护周边，这些对于主机太重要了。（吴莉莉，19岁）

●尽量不借人，借也要借给靠得住的，主机经常是借给别人后出问题。（陈雷，20岁）

●给PSP贴全身保护膜，PSP太娇贵了。（刘玉楠，19岁）

●一定要给我机器的屏幕贴膜，几张屏贴的价格和屏幕损伤了换机器的价格没法比啊。（徐宁，17岁）

●我不会边充电边玩的，据说对电池不好。（石坚，14岁）

●不买贴膜也无所谓啦，平时注意一点就可以了。（高欣，19岁）

如果你买到一台有坏点的掌机，你会有什么想法：

●我会去调换，即使加点钱也无所谓，坏点对视觉影响太大了。（陈冲，19岁）

●会很郁闷，如果不能换，只能忍了。（刘宾，18岁）

●如果不让挑的话，那只能看运气了，有坏点只能说自己运气不好。（李飞，16岁）

●如果不是十分明显，不影响游戏时的效果就没问题。（黄彬彬，20岁）

●在购买时挑好，绝对不能买有坏点的。（吴昊，14岁）

●超过两个坏点就去找JS换。（刘宁，18岁）

●谁都不想要有坏点的机器，估计BOSS也是。（王浩然，21岁）

●把有坏点的卖掉，再换一台新的，当然新的就不能再有坏点了。（刘魏欣，17岁）

●只要是有一两个坏点，而且不集中在中间就算了，不然我会很心痛的。（陈维，18岁）

●坏点少的话完全可以接受。（刘华，22岁）

●如果付一样的钱，拿到的东西却不一样，那就不公平了。（赵伟杰，20岁）

●NDS还好，两个屏幕分开，PSP就郁闷了，坏点都在一个屏幕上。（刘博，23岁）

●继续玩，有坏点无所谓，只要能玩就行。（郭伟毅，10岁）

●如果可以换就好了，换不了就给别人玩，省得看着伤心。（何杨，19岁）

你对SONY解决“□”键事件的看法：

●世界上没有什么东西是完美的，只要用自己最大的能力去做就对了。（朱小虎，16岁）

●PSP的机能是最棒的，但问题也是最多的。（王平，17岁）

●如果再解决手感问题就完美了。（刘阳，19岁）

●再这么做下去会砸自己的招牌的。（贾龙，18岁）

你对岩田聪发表对游戏创意的见解的看法：

●支持有创意的游戏，让人感到很新颖。（曹杰，19岁）

●游戏机的出现本身就是一种创意，所以也需要有创意的游戏。（刘含，17岁）

●任天堂的创意总是走在最前面，拭目以待，希望它能做得更好。（陈澈，18岁）

●有这个想法是好事，但是不是光说说就行的，要看实际行动。（李坚，20岁）

●支持创意游戏，但是也不排斥那些中规中矩的游戏，因为它们还是有存在的理由的。（王雷，24岁）

●需要更多的像任天堂这样有创意的厂商，这样创意的游戏才会越来越多。（陈杰，26岁）

●任天狗就是一个赋有创意的游戏，希望以后能出更多这类游戏。（高俊，20岁）

●随着思想的进步，游戏也需要革命了。（刘夕，16岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表、本期命题征集：

1.你对PSP上出现任天堂主机模拟器有什么看法。

2.你对掌机的网络化有什么看法。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

特别策划 P90

口袋中的海拉尔编年史——掌机上的《塞尔达传说》系列游戏回顾

一场永不结束的冒险，一个永远不停下脚步的人，创造了一段永恒的辉煌，留给我们永久的回忆。

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

NDS,我拿什么来装点你......98
欲罢不能的PSP外设.........100
POCKET NES使用指北......103
梦想残光霞之软件篇 104
被遗忘的任氏掌机软件们......109
乐在汉化中 110

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

EA即将大举进军手机游戏市场..........112
手机网游《神役》开启大规模测试..........113
国产手机游戏现身E3..........113
本期PDA游戏TOP5 114
本期手机游戏TOP5 115

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

GBC：钟为谁而鸣..........116
NGPC：传说的奥伽战争传说・赛诺比亚的皇子 117
WS：妖精战士—机神复活 118
GG：英雄们的再次旅程 119

劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

口袋基地..........120
青青牧场..........124
逆转法庭..........128
联机广场..........132
史艾帝国..........136
火纹圣殿..........140
机战天空..........142
恶魔古堡..........148

百家杂谈 玩家的感想在这里升华

两家人..........180
我的牧场物语..........181
恶魔城复活之夜 悲伤的咏叹调..........182
孤岛已去，冒险再起 183
无奈的选择 183

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

编者手记..........2
彼者的主义..........4
仙人指路..........12
市场云云..........13
业界的三分 14
GAME品质 40
秘技侦探团 88
人人聊天室 150
漫画：夏天的乐趣 154
任性贴图区 156
问答无双 158
掌机迷封神榜..........160
女生・游戏・GO..........162
掌机动漫坛：樱花大战的掌上爱情剧 164
硬的美学..........168
百物语 169
携带的成功 170
口袋传 171
剧情小说：METAL GEAR AC!D..........172
掌机游戏发售资料表..........184



◆本期VCD影象目录◆

新作火映 10分
PSP,NDS新作集锦
PSP街头篮球..........7分14秒
高手竞技台 5分40秒
洛克人ZERO4 主要BOSS速杀
攻略前线 17分
TOWER五星攻略

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

《任天狗》的反思

文/Valsion 责编/天意



↑2004年的展示会上，宫本茂手捧着NDS的样机。《任天狗》从那时就已受到关注。

应该说，2005年4、5月之交的掌机市场是属于NDS的。4月下旬，大作《任天狗》的问世，为几个月来波澜不惊的日本掌机市场掀起了一道巨浪。在随后的“五·一”黄金周中，这道巨浪迅速扩展到了世界各地。在不到一个月的时间中，《任天狗》创造了惊人的销售业绩，也集中了电子娱乐领域的众多目光。“《任天狗》为NDS带来了真正的生机。”许多媒体都给出了这样的评价。

创新与变革，任天堂寄托在NDS主机上这些希望早已为我们所熟悉。可主机发售之后的这几个月中，交错复杂的市场情况使NDS的发展前景一直蒙着一层迷雾，特别是软件方面的不振，使得岩田社长梦想中“新型游戏的时代”迟迟没能到来。这次《任天狗》带来的热销浪潮，似乎为NDS的市场局面吹来了一阵新风，可这阵新风能否吹开迷雾，仍然需要时间的检验。

《任天狗》所带来的软件模式能否为NDS开创一条光明的道路？在热潮仍在持续的现在，这个问题成为了广大玩家，游戏业界以及任天堂自身关注的焦点。

吞食掌机市场的“天狗”

“NDS主机的市场运作一直在任天堂的掌握之中，但软件的销售情况却完全在他们的计算之外。”3、4月间，这样的评论在网上比比皆是。对于NDS这样一部主机而言，软件的开拓力对生命的延续起着至关重要的作用，可实际情况却不容乐观，每一台主机平均对应销售不到两套软件的现状甚至使任天堂不得不更改了下一阶段的销售计划。看着任天堂广报课“前景不错”的市场预测报告，前一阵子的玩家们心里实在有些没底。实际上，在与主机同时发售的那几款大作之后，NDS等待“扛鼎之作”确实已经等得够久了。

《任天狗》就是在这样一种情况下问世的。发售之前任天堂不遗余力的宣传已经使这部作品获得了各界的关注，而初出茅庐就一炮打响的成绩也确实令人们惊叹不已。5月份前上市的第一周，《任天狗》三个版本的合计销售量就达到了18万套以上，当周NDS主机的销量也由原来的每周4万台左右一下上升到9万6千余台。黄金周中，热潮更是遍及了世界各地，各国的玩家纷纷被这款作品的魅力所吸引。日本知名游戏杂志《FAMI通》的评分栏目毫不吝惜地给了它满分的成绩，使它成为掌机上第一个获此殊荣的作品。



↑《任天狗》中的“擦肩通信”模式。真实环境中的交流延伸了掌机游戏的魅力。

《任天狗》为何能获得如此高的市场评价？这恐怕和它切实体现出来的“新游戏性”密不可分。现在的游戏制作有一个“复杂化”的趋势。厂商游戏做得多了，玩家眼里见得也多了，各种类型的游戏想要创出新意，获得认同，就只好在“精雕细琢”上下功夫。越来越复杂的系统，越来越宏大的世界观，越来越惊人的画面表现，这把我们的许多游戏拉进了“艺术”的境界，但同时也对玩家和游戏之间的交流产生了阻碍。面对鸿篇巨制，玩家们玩的时候精神上难免带着一点紧张，他们需要花费许多心思来理解游戏中过于深邃的内涵。这种玩法难免会为游戏“轻松愉悦”的享受感打上折扣，它造成了玩家们对许多游戏“敬而远之”的心理，成为现在整个电子游戏群体中light user数量大幅上升的重要原因之一。玩家们需要能随处游玩，随时间断，却又能保持较长时间乐趣的游戏。对于游戏制作厂商来说，这是一个非常艰难的任务，但是，现代人的生活节奏已经在游戏制作的这个方向上提出了刻不容缓的要求。应该说，《任天狗》在这条路上迈出了值得借鉴的一步。“《任天狗》是一款完全不需要考虑‘如何攻略’和‘要打几关’的作品。”对于广大用户而言，这款游戏就好像互动交流的小窗口，玩家面对的不是一道难关，而是一个可

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

以随时把玩的“新鲜的玩具”，使自己可以在寂寞而繁忙的都市生活间隙享受到轻松游玩的乐趣。这种游戏方式大大降低了“玩”的门槛，使玩家不会在玩游戏时产生各种多余的烦恼。也难怪《任天狗》会获得这么多原来没有接触过游戏的人们的喜爱。

在“经典”与“创新”的狭缝间

在《任天狗》发售前后，任天堂自己正处于发展与变革之中。四月底，公司正式传出消息，已经77岁高龄的任天堂“中兴之祖”山内溥先生将于6月末的定期董事会后完全退出公司一线。山内先生的即将离去，标志着任天堂新班子全力运作的正式开始。在这个时期推出的《任天狗》，很容易被人看成是任天堂新任领导层未来模式与思路的一种宣言。

从游戏内容上来说，《任天狗》并没有选择什么时尚与前卫的题材，其主题甚至可以用“耳熟能详”来形容。不过，“经典”与“认知”正是



↑PF.Magic于1999年推出的《Dogz》。抚摸、散步等与游戏中宠物的交流在那时就已经有了。

新思路的代表性之一。实现玩家与游戏之间的交流，玩家与玩家之间的交流，这是任天堂在掌机市场竞争的腥风血雨中紧紧握在手里的最终法宝，是其两代班子对掌机游戏魅力的最终诠释。《任天狗》的形式并不是独创。早在很长时间以前，掌机上就已经出现了同样题材，甚至玩法也大致相同的游戏。任天堂想做到的，是让这种熟悉的游戏风格与交流方式成为打开玩家心灵的钥匙。

《任天狗》的创新体现在交流方式的多元化上。交流、育成一类的游戏中，“接近”是抓住玩家心灵最重要的因素之一。玩家面对的虽然是液晶屏幕，可游戏的现场感与融入感使玩家似乎在面对现实中的情景，这样，玩家才能够移入自己的感情。“无论对于制作者，还是对于使用者都是一种新鲜的尝试。”毋宁说，NDS的各种创新设计，都是为了发扬这种游戏理念而存在的。NDS提供了一个适合产生“接近”力的平台，而《任天狗》正是为这个平台量身定做的游戏。

其实，这款游戏早在2004年10月NDS主机的发表会上就已经被公布了。可一直等到2005年的4月，我们才见到它的真面目。回过头来看看宫本茂先生在发表会上笑容可掬的照片，我们深切感受到任天堂将这样一款证明NDS存在意义式的游戏放到现在推出的良苦用心，也切实体会到任天堂在“经典”与“创新”的狭缝间进行平衡与选择时的深沉与慎重。

《任天狗》，“潮流”还是“永久”？

《任天狗》发售时的反响是良好的。但是，凭借现时的销售情况来断定这种游戏制作理念已经成功，还多少有一点“结果论”式的武断。“没有想到需求会这么大。”日本一些评论率直地表达了自己的观点，这既是一种赞许，又带有一丝疑问。不少人的脑海中浮现出了当年电子宠物盛极一时的情景。玩家的兴趣会随着时间而推移，新奇的构思也会随着时间而褪色。现在的热销不过是一场“潮流”。想使游戏制作的思路保持常青，成为“永久”，任天堂还要经历一个整合现有经验，进行仔细反刍的过程。

在游戏流程和交流功能上，《任天狗》也存在着不完善之处。游戏中的语音识别系统并不能说十分精确。尽管这种精确度是建立在“小狗的认知能力”这样一个基础上进行设定的结果，但仍然有进一步调整的余地。此外，就如事前一些评论指出的，人们外出时在嘈杂的公共场所使用语音输入会很困难，这就为玩家外出时随时游玩制造了障碍。日本一家著名的游戏新闻网站在五一黄金周期间曾经对“擦肩通信”功能进行了测试，网站的记者在开启“擦肩通信”功能的状况下乘坐各条线路上的电车，成功地与许多“狗主”实现了通信。但他们遗憾地发现，大多数人都是事先设定好通信内容上街的，真正在电车等场所利用通信机能实现当面交流的情况微乎其微。虽然《任天狗》已经走出了一大步，但想真正实现自由交流的游戏目的，前面还有很长的路要走。

《任天狗》只不过是一次尝试。今后业界前进的总体方向是什么，现在还难有定论。眼下，广大的玩家们认同了任天堂旗下这些可爱的小狗。但将来，这些小狗能否获得成长，能否进化成足以支撑起NDS大业的可靠守护者，还有赖于今后的发展状况。如今的认同，不仅是对任天堂一段时期以来游戏制作方向的肯定，同时也是对今后开发更上层楼的迫切要求。任天堂给自己设置了一个不低的起点。为了使优秀的作品走上系列化、长期化的道路，为了不让游戏里这些可爱的小家伙不因热潮退去而成为“弃狗”，任天堂新一代的制作者们必须付出比以往更多的汗水。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界

特报 SCOOP 盗版威胁：两大掌机双双遭破解

任天堂的NDS与SONY的PSP这两大掌机面世半年以来，在掌上游戏界掀起了巨大波浪。但狡猾的盗版商们自然不会放过这两块诱人的肥肉。前一阵，一个专门破解游戏档案的团体“Paradox”宣布他们已经成功破解了《Wipeout：Pure》等UMD游戏，并将其ISO光盘镜像放在他们的网站上供人下载。当初SONY设计UMD时从容量到格式都经过了保密处理，没想到只过了不到半年的时间便被破解。虽然目前尚无法将这些ISO刻入盗版UMD，但谁也不能保证将来不会出现泛滥的盗版UMD。

无独有偶，NDS也在面临盗版的威胁：由于NDS能同时对应NDS与GBA卡带，而GBA目前不但盗版泛滥，还有烧录卡这种明目张胆助长盗版的产品。国外有人设计出了能令NDS读取在GBA烧录卡内的NDS游戏的直读卡“PASSME”，国内也能见到有人在网络上宣传号称“通吃NDS与GBA游戏”的烧录卡“NEOflash”。从此趋势来看，NDS与PSP两大掌机出现盗版大概只剩下时间问题。

事件 EVENT 模拟器的进攻：PSP用模拟器浮出水面

一些性急的读者可能要失望了：这一条新闻说的并不是“PSP模拟器”而是“PSP用模拟器”，也就是在PSP上运行的其他机种模拟器。目前，一些海外编程爱好者已经破解了PSP的系统程序，并在其上开发了多款早期机种模拟器。其中包括GBC模拟器、两款FC模拟器以及SFC模拟器，均可以相当完美地运行。很有讽刺意味的是，这些模拟器模拟的均是任天堂公司的早期机种。对于这些模拟器的面世，SONY与任天堂公司均没有做出任何表态。



事件 EVENT SONY复仇：PSP系统升级软件1.51版公布

PSP官网消息，SCE即将推出PSP系统升级软件的最新版，版本号为1.51。SCE表示，这一版升级软件主要针对PSP的系统安全性进行了修正，除此以外与早些公布的1.50版升级软件并无太大改进。SONY表示今后推出的新游戏中将强制升级PSP的系统软件版本，如果玩家用不合要求的系统软件，游戏将提示“游戏无法运行，请更新你的系统软件。”目前已经可以确认《宇宙侵略者口袋版》将要求版本号1.50以上的PSP系统。联系前一阵PSP游戏遭破解的事件，SONY匆匆推出新的系统升级软件也表明了他们面对盗版毫不退让的决心。

事件 EVENT 《互动演剧》系列发售延期

原定于5月26日发售的SCE《互动演剧》系列四作《双面女郎》、《拥抱季节》、《茉莉花》、《雪割之花》将发售日延期至“2005年夏”。据SCE的官方公告声称，发售延期的原因是在最终调整中发现了意料之外的错误，只得将发售日暂时延期。

袁浩	游戏使我爱幻想，脑海中总浮现出自己是名剑圣，为保护弱小而去和那些斧男战斗。
读者资料	23岁，男，116021，辽宁大连沙河口区香盛街2号3-3，兴趣：GBA

特 SCOOP 报

2005年E3大展新闻速报

举世瞩目的2005年度E3大展将于2005年5月18日～20日在洛杉矶国际会展中心召开。在这场全球电子娱乐界最大的盛会中，本刊将就与掌机相关的内容作出第一时间报道。

PSP将与PS3联动

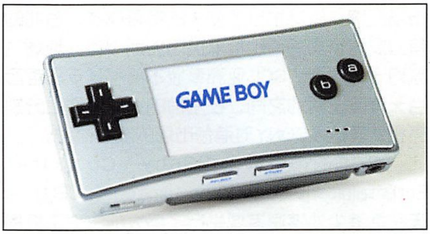
5月16日，SONY公布了最新的主机PS3。按照SONY方面的说法，PS3将可以与PSP联动，但并没有公布具体细节。在PS3的宣传上，SCE宣布它将支持USB2.0、Wi-Fi、蓝牙和有线联网。这就意味着它可以通过Wi-Fi与PSP进行无线联网。此外根据官方的报告，PSP甚至还可以用作PS3的控制器。

《怪物猎人》即将登陆PSP

CAPCOM在E3大展上公布了即将推出的PSP游戏《怪物猎人》。PSP版《怪物猎人》比原作有不少改进，例如可以召唤怪物进行攻击。其画面的华丽程度可以和PS2相媲美，人们可以看到像山一样高的怪物。遗憾的是PSP版没继承PS2版的联网功能，只能进行四人对战。

任天堂发表可以与GBASP互换的新掌机Game Boy Micro

当地时间5月17日，任天堂在毫无预兆的前提下公布了可以与GBASP互换的“Game Boy Micro（简称GBM）”。GBM外观比以往的GBA要小巧不少，重量仅有79g（相当于4、5个小笼包子）。但处理能力与GBASP完全相同，十字键、A、B、L、R以及START、SELECT键也一个不少。GBM搭载了2英寸的背光液晶屏，并可以调节亮度。



事件 EVENT

任天堂与IGN合作建立NDS无线网络服务

前一阵，我们报道了任天堂将与GAMESPY联手打造NDS网络对战平台“DS ONLINE”的消息。5月10日，任天堂又公布了将与GAMESPY的母公司，美国大型网络娱乐服务集团娱乐(IGN Entertainment)共同建立携带式游戏平台用无线网络服务的计划。这一计划将为NDS主机提供简单易用的网络联接功能。这一计划将利用GAMESPY提供的网络联接技术大幅简化繁复的Wi-Fi无线上网步骤，让分隔两地的玩家能如同面对面般简单轻松地进行连线游玩。玩家在提供Wi-Fi无线网络服务的地方取得上网权限后，只要进行简单的设定与操作便可以登上DS ONLINE与全世界的NDS玩家一同游戏。这些服务将是完全免费的，不需要任何额外费用。目前确认支持这项技术的游戏包括任天堂的《动物之森DS》，而在E3大展中还将会有更多相关游戏公布。

软件 SOFTWARE

帮助软弱的重考生考上大学 任天堂最新创意游戏《应援团》

最近，任天堂公布了一款充满创意与笑料的NDS游戏《应援团》。这款游戏将夸张搞笑的漫画风格带入NDS的双屏之中，并对应触笔、麦克风等功能。游戏的主角是三位热血高校应援团(拉拉队)成员一本木、斋藤与铃木。为了帮助屡战屡败的软弱重考生花田刚顺利考上大学，三个人使出了浑身解数。游戏中玩家需要用触笔按节拍点击屏幕，或是对着麦克风喊出激励人心的口号等。激励出花田刚燃烧的小宇宙。激励的内容包括温习功课、考试、锻炼身体以及大吃大喝补充营养等，令整个游戏充满了各种令人喷饭的笑料。



李鹏飞	游戏是用来玩的,不是用来看的,所以我不喜欢PSP,游戏是很轻松的,不应是操作繁琐的,所以我不喜欢NDS,还是GBA最适合我。
读者资料	21岁，男，252000，山东聊城东昌府区兴华东路52号，兴趣：动漫游

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点

事件 EVENT

港台版PSP反响强烈 首日特卖会风雨无阻

本刊讯 受到各界关注的东南亚版PSP主机于5月12日在我国香港和台湾地区正式上市，在发售当天就造成了很大的市场反响。香港举行了盛大的揭幕仪式，台北的首日发售特卖活动也冒着风雨如期举行，现场气氛均十分热烈。SCE亚洲事业本部部长安田哲彦当天奔波于两地之间，在港台的销售活动上分别亮相，表达了SONY对港台市场的发展愿望。

SCE的香港分公司Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited（SCEH）当天在香港尖沙嘴海港城举行了盛大的PSP主机揭幕仪式。除安田哲彦之外，讯源控股有限公司董事总经理梁健强、SONY（新力）香港有限公司香港业务拓展总部总经理河北邦彦以及当地其它相关企业的负责人也出席了仪式。

据香港有关报道，SCEH在首日的特卖活动中除了销售事前公布的“PSP Value Pack”套装以外，还推出了由PORTER和SONY合作制造的限定版“PS PictogramTM Series×PORTER PSP”便携包。这款便携包定价为699港币，除收纳主机之外，还可以同时放置UMD盘、Memory Stick Duo记忆棒以及PSP耳机等配件。特卖活动规定首批购买港版PSP的三百名顾客可以购买这款限定版商品，并可同时获赠精美礼品一份。

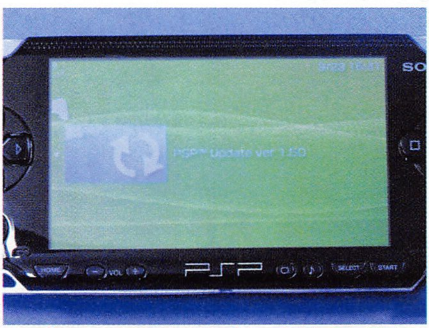


←PSP上市至今已近半年，当年展会上的梦幻主机如今已经摆在我们面前。

5月12日的台北市天降大雨，但这丝毫没有阻挡掌机玩家们的热情。销售活动开始前，西门町的特卖会会场外就排起了长龙，排在队伍最前面的一位高中学生已经在这里整整等了24个小时。参加活动的顾客纷纷表示一直在等待这款主机的发售，由于心情迫切，所以不惜冒着大雨前来，一定要在第一时间“入手为快”。

在台北相关媒体进行采访时，安田哲彦针对这次发售行动作出了说明。正式发售的港台版PSP主机拥有一年的免费保修期，并能够享受官方提供的网络服务，而这些是水货主机所不具备的。安田希望港台地区的玩家选择正式发售的PSP。关于玩家们普遍关注的主机质量问题，安田表示，SCE对本次投入亚洲地区的这批产品质量把关相当严格，此前在其他版本中出现的屏幕坏点、飞盘以及方块键失灵等问题基本上已经不复存在，万一出现品质上的问题，也可以及时到各个官方指定网点进行维修。

相关资料显示，SCE希望东南亚版PSP主机今夏可以在台湾等地区创造10万台的销量，初期的销售活动仍将以游戏为主，UMD影音商品的提供可能要等市场研讨完成之后再进行。有评论认为，此次SONY在港台推出正式版PSP主机是一种谨慎的市场试探行为，SONY市场部将根据这次销售的结果制定今后亚洲市场的销售策略。



↑目前，PSP主机的系统得到了升级。为了发展海外战略，SONY需要在软件上进行更为严格的管理。

杨光	现在仍旧买不起NDS，只能拿《PG》以前送的纸模来望梅止渴。
读者资料	19岁，男，300222，天津市河西区小海地漓江里45-501，兴趣：动漫、游戏、足球、蓝球

PSP进军汉语市场 中文版《天地之门》公布

软件 SOFTWARE

本刊讯 SCEH近日宣布，将于2005年秋天在港台地区销售PSP游戏《天地之门》的繁体中文版。

《天地之门》是由SCE制作的一款动作角色扮演游戏。游戏中充满了东方武侠世界的奇幻色彩，玩家将扮演一名一心追求武术极致的青年，在被称作“央卦”的舞台中，为修炼传说中的秘剑而展开旅程。这款游戏的日文版将于7月上市，而它的繁体中文版将于秋天和国内的玩家见面。

相关资料显示，这款游戏将是第一款对应PSP上“Infrastructure”机能的亚洲版游戏。玩家将可以通过将游戏机接到互联网上的方式和其他玩家进行交流，实现对战和剑谱交换等游戏要素。同时，它也对应PSP一般的无线联机模式，PSP主机拥有者之间可以在任何地方进行联机游玩。



←我们的玩家即将见到PSP中文游戏了。

有评论认为，SCE选择这个游戏作为第一款进军汉语市场的作品，一个原因是文化上具有接近感，另一个更重要的原因就是它对应官方提供的网络服务。SCE希望利用这款游戏强调官方技术支持的重要性，来吸引更多的玩家购买正式发售的行货主机。

模拟器影响PSP市场 国内玩家对此反响强烈

事件 EVENT

本刊讯 近日，国内玩家对网上放出的在PSP上模拟GBC的模拟器产生了很大反响。一些网站认为这个完全同人性质的软件将会在很大程度上影响国内的掌机市场。前一阵子，网上放出了由HACKER制作的PSP用GBC模拟器。这款模拟器可以在SONY的PSP主机上模拟GB及GBC的游戏ROM。经过几个版本的更新，这个模拟器的功能“逐步完善”，已经可以较好地运行许多GBC游戏。相关渠道透露，这个模拟器还将进行进一步的开发，力求达到完全再现GBC本色的水平。目前这款模拟器只能在PSP的初期系统，也就是1.0环境下运行，后期版本或者进行过系统升级的主机将无法使用这个软件。

这款模拟器受到了国内众多PSP玩家的强烈支持。零售商方面的信息显示，近期PSP的销售呈上升趋势，许多顾客表示，购买PSP的原因之一就是这个模拟器。由于系统版本影响模拟器的使用，寻找早期版本PSP主机的人越来越多，一些零售商甚至进行紧急货源调动，找来早期版本的主机来应付购买者的需要。关于这个模拟器对当前掌机市场产生的影响，本期《仙人指路》和《市场云云》将做出比较详尽的分析。

跨机种的同人模拟器软件一直备受业界争议，在游戏史上也引发过多次不小的纠纷。目前，在世界范围内对知识产权进行监控与保护还缺乏行之有效的手段，这些模拟器的存在成了游戏机生产厂商颇为头疼的问题。对于玩家来说，使用模拟器可以大幅提高所购游戏机的功能，具有很强的吸引力；但对于业界来说，这种做法会对规范市场产生相当大的负面影响。网上有评论指出，目前，中国在家用游戏机领域距离市场成熟还有很遥远的距离，玩家们有追求性价比的客观需要，对模拟器的喜爱可以看成是一种必然的结果。究竟如何看待模拟器产生的市场影响，游戏厂商们还需要进行进一步的思考与研讨。

VBA Collectors Edition 繁体中文版发布

软件 SOFTWARE

最近，国内知名模拟网站上Emu-Zone上放出了一款新型的GBA模拟器。以下是新闻发布者news的原话：

一款由国外网站用VBA改装的GBA模拟器，基本上的功能跟VBA 1.7.2都一样……我在繁体中文化时稍微对比了一下，作者Master X删除了功能表中滤镜选项里的其中三个滤镜……另外还有功能表的说明选项部分去掉了BUG回报及FAQ选项，除此之外作者还附了一个GBA面版。



仙人指路

又入淡季，翻新机身价大跌；IDS犹抱琵琶，玩家商家着急，PSP淡季不淡，模拟器推波助澜；DS烧录卡虽露端倪，普及仍看将来走向。 文/严俊 责编/天意

随着5.1黄金周的结束，国内掌机市场又进入了短暂的淡季，大概在暑假到来之前一直会维持这种状况吧。曾经死灰复燃的翻新机也受大趋势的影响而身价大跌，春节时间，翻新SP一度涨到了580元的年度最高峰，可现在最多只需530元就能轻松拿下，真是“今时不同往日”。商家的库存基本上都是饱和状态，东西不好卖了，收购价自然也是一落千丈，这二手机的买卖还真是需要敏锐的嗅觉呢，在这方面能作到收放自如的真是少之又少。同理，如果大行情不好，翻新机不好做，全新机也不会好卖到哪里去。何况现在商家把翻新机的价格下调后，翻新机和全新机的差价扩大到百余元，遇到手头资金不富裕的玩家，很可能会选择翻新机+低端烧录卡的温饱组合。次世代掌机方面，DS在这段时间里简直可以用滞销两个字来形容，本来大趋势就低靡，又被IDS压着，手头压货严重的商家开始施展各种方法促销，比如开展用SP贴换DS的业务。这IDS说要出又总不出，弄得玩家非常郁闷，有很多人已经等了好几个月了，几番挣扎着想出手，又怕到时候行货出来后悔。前段期间任天狗的大热，无疑给苦等中的玩家伤口上又撒了一把盐，看着别人玩自己想玩的游戏，心里痒得不得了，但除了等，也没什么别的办法。



←PSP上的GB模拟器更新迅速，这东西可能很快就会掀起波澜。

IDS反复延期，这确实在玩家当中产生了一定的负面影响。无数玩家打电话或发邮件给神游，但得到的总是千篇一律的“官方回答”，失望之情不言自明。可平心而论，神游又何尝不希望产品早点投放市场呢，但凡事都必须按照程序来办，毕竟我国的相关政策和那些游戏产业发达国家相比便利性有所不同，这一时半会儿不可能改变，玩家们也就不必有过多的抱怨和过激的言辞了。能等就等，等不了就买水货算了，大不了以后换台行货，为了其它事情影响玩游戏的心情是最不值得的，我们是玩家，不是被玩就对了。另外，前段时间一度成为话题的DS烧录卡现在又有新消息了，据说国内已经有人拿到厂家的测试样品，技术还处在比较初级的阶段，



←GBA「金蝉脱壳」。在我国，翻新机销售可能形成相当大的市场。

投放市场似乎还为时过早。众所周知，ROM是烧录卡的前提条件，如今DS模拟器和ROM都没有实用化，有锅没米照样白搭。另外，传说中200美元的定价也令人咋舌，即便出了，大概也没人用得起。不过，狼确实已经来了，虽说现在个头还不大，但在未来的某天没准就能咬人，对于商家来说现在就应该留一个心眼儿，手头最好别压太多正版卡带，别到时候连哭都没眼泪。

在DS“哑火”的时候，PSP却出奇地热销，似乎没有受到多少淡季的影响。虽说PSP即便在现在降破2000大关的情况下在国内还是属于高端消费品，不过比起历史最高时期的4000元来，却已经是一记不折不扣的拦腰大斩了。按照消费心理，说不定这比一开始就卖2000元的吸引力还要大。PSP另一个热销的关键就是模拟器了。通过安装相关软件，PSP已经可以模拟GB及GBC游戏，虽然现阶段公布的版本还有很多缺陷，比如游戏拖慢、没有声音、存档繁琐等等，不过这一步已经成功地踏出去了。相信接下来逐渐修正、完美化，以至出现其他模拟器的可能性都是非常大的。真不知道眼瞧着玩家用对手的主机玩自己的游戏任天堂会作何感想。也有说法称模拟器就是索尼内部人员所为，不过可能性应该不大，因为现在的GB模拟器只能运行在1.0版的机器上，1.5版的系统不支持它。索尼现在似乎也意识到了1.0版系统存在漏洞，如果以后的新游戏都只能在新系统下运行的话，无形当中就是逼玩家在模拟器和新游戏之间抉择。无论如何，现在模拟器已经成为玩家选择PSP的一个重要理由，不过要说DIY微软的硬件才是王道，比尔应该已经听到了玩家的声音。

参考价

DS银色	1140元	小神游SP	660元
DS新色	1180元	中国龙SP	750元
PSP普通版	1770元	翻新SP	530元
PSP豪华版	1970元	翻新GBA	330元

刘天宇	掌机能打开现实与虚幻之间的大门。
读者资料	15岁，男，300350，天津市津南区咸水沽第三中学二年10班，兴趣：音乐、上网、打电动

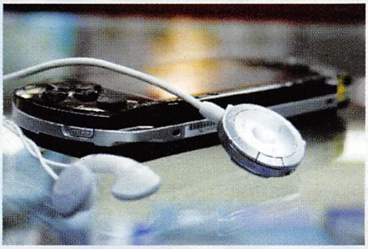
市场云云

掌机DIY，附加功能被玩家看好；1.0版受到欢迎，PSP持续走俏；GBC模拟器出现，发展潜力较大，众多玩家因此倒向索尼。　文/窗外不归的云　责编/天意

应该说，这完全在预料之中。SONY的营销手段向来不用我们怀疑，PSP自其发布之日起就和“热销”捆绑到了一起，目前看来，这种销售趋势还将持续一段时间，看来消费者在掌机领域对SONY的接受度还是蛮不错的。然而与NDS相比，它还多少缺乏一些单纯的游戏乐趣。从近期的调查上看，相当一部分的玩家并非被PSP的游戏所吸引，他们的消费行为只是为了追求PSP强大的扩展性能或者说周边功能。

为何会出现如此状况？这还要从目前的一阵PSP模拟风说起。和以前所预料的一样，在PSP发售不久，网络上就出现了HACKER开发的GBC模拟器FOR PSP，该模拟器能够比较完美地运行GBC游戏，经过几个版本的变迁，目前已经能够实现放大画面1.5倍或者2倍，还可以自定义按键，也能够进行存档读档操作，甚至还提供了一个可以更换背景图片的GUI，在GUI中可以自由选择任意ROM。该GBC模拟器目前已经非常成熟了，不过它还需要解决游戏声音以及即时存档等功能，不过从软件频繁的更新速度来看，这些功能实现都不是问题。

除了GBC模拟器，网络上还有譬如电子书阅读器、计算器、看图器、DEMO游戏等众多给PSP增添“活力”的软件，最令人吃惊的是开发GBC模拟器的作者现在正在开发SFC模拟器，该模拟器甚至能够支持声音！如此看来，PSP确实一款具有强大发展前途的掌机啊——当然了，如果你不反对它在模拟领域驰骋的话……所以说有些玩家买PSP的动机并不单纯。倘若PSP只能玩自己平台上的游戏，大概他们想也不会想，而有了模拟器就不同了。到了这个时候，PSP只不过是一个载体，它本身的意义就被淡化了……不过，笔者自己对PSP的游戏也不感冒，入手PSP时曾买了三个游戏《捉猴P》《极品飞车》《新天界》，同时还借了RR以及三国无双等游戏；虽然玩了很长时间，但在和NDS主机的众游戏对比之后得出一个结论：PSP是为了满足眼球享受而诞生的……当然了，笔者并不是说PSP没有游戏性，而是觉得：在一个任天堂FANS的眼里，PSP除了显摆之外，它的作用并没有完全发挥在游戏本身。在我入手PSP那一刻，也曾经为PSP的画面绚丽而深深陶醉，自以为从此就会追随SONY而去，然而在接触时间稍久后，我才发现，它并不能代替任天堂带给我的那种依恋的感觉。这些虽是闲话，不过它确实代表着一个群体的思想，这就是那些为模拟器而购买PSP的玩家，以及因为多媒体功能而捧回PSP的时尚青年。



→为了即将到来的模拟器，PSP玩家是否又该提前准备音响设备了？

无论外界如何看待PSP，不可否认的是，其销量正以不容忽视的速度向NDS靠拢，在某些店里甚至出现了PSP供不应求、NDS备受冷落的场面。还是那句老话说得好，萝卜青菜各有所爱。各位只要在买机时把好质量关，再挑选好心仪的游戏就可以了。



↑SONY得知PSP“强大”到可以玩别机种游戏的话，会是种什么表情？

话说到这里，有一点需要谈谈。前面提过的PSP上面的GBC模拟器可能不会让所有的PSP玩家都雀跃。因为目前这个GBC模拟器不对应PSP的1.5版系统，只能在1.0版的PSP上面运行。而1.0版的PSP是早期发售的，SONY后面销售的PSP都在出厂时刷成了1.5版的系统。也就是说，除了早期购买PSP的玩家，其余的玩家虽然有主机，但1.5版的系统却阻挡了他们“进军”模拟器的脚步，正所谓“几家欢喜几家愁”。还有，买到1.0版PSP的玩家也有一部分在前段时间通过升级将系统刷成了1.5版，如果他们中也有模拟器的爱好者，看到“GBC模拟器只支持1.0版系统”这条消息时恐怕只有“掩面痛哭”了。

说来也巧，1.0版理应早就不见踪影，最近却有些超强的商家又开始进行销售了。这批PSP总量并不多，可能是从各个地方找来的存货。玩家在购买时一定要看清楚版本，如果想玩GBC模拟器，可买回家后才发现系统是1.5版的话，后悔是来不及的。不过，那些买到1.5版的大多数玩家，也不必“懊恼”，相信随着模拟器开发者的努力，1.5版上可运行的GBC模拟器乃至更多机种的模拟器会层出不穷，推出只不过是个时间问题而已。看着PSP如此强大的“技术支持”，我们究竟应该高兴还是担忧？

王晓翔	口袋珍珠、钻石，什么时候能入手，期待！其实我已经快要等疯了，终于体验到了等待是如何痛苦。
读者资料	16岁，男，321100，浙江兰溪溪西三江路26号1单元501室，兴趣：口袋、篮球

业界的三分

国情使然？
NDS盗版未出 换卡业务先行



↑NDS卡带更换确实是玩家的好消息，也难为了中国的零售商们。

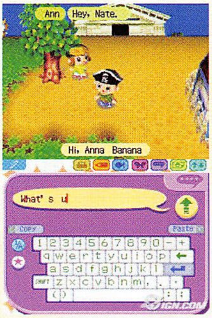
虽然NDS软件价格依然居高不下，不过最近总算有条对于玩家来说“利好”的消息，国内某著名网站与北京某游戏店于2005年5月1日开始推出NDS游戏贴换、出租以及回收业务。该网站贴出了收费标准，玩家若用自己手中的NDS游戏更换其他二手NDS游戏需补差价及40元手续费，更换全新NDS游戏需补差价及120元手续费。出租NDS游戏一天收取10元租金。虽然目前已有部分玩家通过网络的形式互相更换NDS甚至PSP游戏，但是游戏商正式推出NDS的卡带更换业务在国内还是首次。

点评：国内的玩家对于NDS已经再熟悉不过，不过由于受到软件价格的制约，玩得起的玩家还是屈指可数，大部分玩家还是通过与其他玩友更换游戏的形式来更换软件。同时，这种玩家自发的交易也存在着一定的风险，而电玩商推出卡带出租、更换的服务后，对广大NDS玩家而言，无疑是一例好消息。与此同时，在D版尚未出世前，我们也可以清楚地感受到消费水平与国外的差距，即使硬件已经可以与国外同步，但是软件却如梦魇般困扰着国内玩家。按照“存在即是合理”的法则推断，国内出现这样的情况也在预料之中。

联姻网络？
NDS和PSP开辟又一战场

任天堂近日宣布，将为其NDS游戏系统开发网络游戏，以争取在掌机之争中占据更多优势。该游戏最多可支持15位玩家进行网络对战，计划于今年11月在美国发售，游戏名暂定为《Animal Crossing DS》。据透露，任天堂的这款游戏与IGN娱乐公司共同合作开发，由于使用了IGN的部分网络技术，因此可以实现NDS与PC之间进行互联。外电称，由于PSP在网络方面的优势较为明显（索尼已经表示PSP可以利用Wi-Fif访问互联网），任天堂此举也是为了弥补NDS在网络方面的不足，同时应对PSP外置网络功能的威胁。

点评：游戏网络化，不是新鲜事，甚至可以说是未来的大势所趋，撇开和网络先天“血缘相近”的PC游戏不说，TV游戏也逐渐将网络作为一大卖点。现在技术发达了，网络的“战火”也烧到了掌机市场上，网络成了杀伤对手的一大利器。不过，就拿PSP来说，可以看电影、听音乐、上网，游戏也只是其功能之一而已，或许定位为掌上娱乐终端更为贴切（其实从价格上也可以看得出来与NDS的定位不同），从这个意义上说，NDS可能是一台更“纯粹”的游戏机，既然如此，又何必以己之短击敌之长呢？



↑即将在NDS推出的网络游戏《Animal Crossing DS》，任天堂终究不会放弃网络市场。

摇身成TV？
PSP可收看免费电视节目

美国两大传媒巨头ABCNews和AtomFilms于日前宣布，将为使用PSP掌上系统的用户提供免费的电视节目下载服务，用户可以根据自己的喜好下载爱看的节目到PSP中欣赏。ABCnews方面表示，由于PSP的多媒体功能强大，ABCnews相信通过PSP可以让更多的用户欣赏到ABCnews的精彩节目，同时他们也相信只要有屏幕，就有

刘畅	玩游戏能使我们体会到生活的乐趣，能让我们更好地融入其中。
读者资料	16岁，男，300280，天津大港油田一中高一6班，兴趣：动画、掌机

ABC的新闻观众。

点评：刚说完PSP要做掌上娱乐终端，而不是游戏机，不到一盏茶的工夫，就出来这么一条新闻支持刚才的论述。要说通过掌机接受电视节目，早在SEGA推出的掌机GG上就曾经有过该功能，遗憾的是当时受电池及LCD显示屏技术的制约，最终该功能没能成为GG的杀手锏。说到这儿，突然想起了句著名的词儿，索尼这次是在最恰当的时间和最恰当的地点推出了一种最合适的技术来吸引大众，任天堂该如何应对？咱搬个板凳来继续瞧着多罗和大金刚耍杂技。

全球战略 台版PSP正式发售

索尼最新的掌上主机PSP已于本月12日正式在中国台湾地区发售，SCEH于发售当时在台举行PSP特卖活动，吸引了众多的游戏玩家到场。由于PSP具备强大的3D图形显示技术和强大的多媒体功能，发售以来备受玩家好评，自去年12月12日在日本地区上市，长期缺货而导致一机难求。台版PSP的推出几乎与北美、韩国地区同步，更是领先在欧洲之前。

点评：台版PSP的发售本是意料之中的事儿，不过当天索尼的特卖活动则大大出乎笔者的意料。有消息指出，发售当天的特卖活动中，提供了限量的优惠赠品方案，并邀请知名电玩节目主持人到场祝兴。活动于5月12日下午4时举行，而热心的玩家从前一天晚6时开始就已经在现场排起了长队，空运的300台PSP没过多久便抢购一空，索尼表示，目前台版PSP的定单已经超过了5000张之多，看来中国台湾地区的玩家对PSP的热情丝毫不亚于日本玩家。不过对于咱内地玩家而言，期待行货版的NDS恐怕比期待PSP要实际得多。

国人期盼 PSP中文游戏公布

随着台版PSP的顺利发售，索尼表示将为玩家推出中文版游戏。近日公布的PSP首款中文版软件的名称为《天地之门》，游戏取材东方风格的武侠世界，类型为RPG，预定于今年秋季推出，同时该游戏还支持网络联机功能。届时，PSP玩家可以通过网络与朋友共同游戏。

尽管索尼表示推出了中文版的PSP游戏，但对于PSP主机的中文界面何时提供更新的问题则没有明确表态。

点评：看到这则消息，本来应该兴奋，可是不知怎的，笔者竟想起来当时在PS上炒得火热的中文游戏《射雕英雄传》，以及PS2大陆发售时SONY的高姿态，但愿这次只是咱乌鸦了一点。不过，大家还是希望从消息缝中看出索尼对亚洲市场的重视程度，不知道NDS上何时能玩到正宗的中文版游戏？等等看吧……

无奈防盗 不升级将无法玩新游戏？

PSP的模拟软件问题最近成为了一大热门话题，广大玩家期盼着模拟软件的早日问世，而索尼则担心模拟软件的推出将会给盗版商以可乘之机。这不，有消息说，近日索尼官方就宣布在以后的新游戏中要求玩家升级官方的主机版本，否则将会无法进行游戏。



↑升级系统却阻碍了模拟运行，中国的掌机市场实在是有些特殊。

点评：究竟索尼目前是否有如此的官方声明，我们还不得而知，盗版问题对硬件厂商带来的困扰。笔者以为，厂商对盗版加大监控力度对于我们国内玩家而言如同一把双刃剑，一方面虽然维护了自身的利益，另一方面却为该主机在国内的普及制造了障碍。试想，如果没有发达的烧录卡、盗版的推波助澜，国内又有几个玩家可以消费得起GBA呢？

歪门邪道 PSP用SFC模拟器即将出炉？

PSP版GBC模拟器的开发者Mr．MIRAKICHI表示，他正在开发PSP用SFC模拟器，并将于近期在网络上发布该模拟器。据称，该款PSP用模拟器采用SNES9X源码进行开发，模拟效果将不逊于PC用SFC模拟器。

点评：以PSP的机能而言，模拟SFC软件应该不会存在任何技术问题，我们能做的就是等着该软件的早日公布了。不过对于NDS而言，这恐怕不是什么好消息，想当年为老任奠定家用机霸主地位的SFC今日被人用来攻打自家的掌机江山，不知道任天堂看到这则消息后做何感想呢？真是“不是我不明白，是这世界变化快”啊！

文/转生之炎　责编/天意

许钊	当在《彼者主义》中看到自己写的话后，头中有一条筋愉悦地跳动了一下——原来，快乐来得如此容易。
读者资料	16岁，男，430346，湖北武汉黄陂区第二中学高二4班，兴趣：看PG、打乒乓球

最热门

新作工房 GBA的王道

NEW SOFT FLASH!!



本作讲述的是一个记忆与幻想的故事。

15世纪末，距离地球两亿光年的行星“希腊”上的公主蒂拉，在行星处于内乱状态中，使用“转生装置”逃向了地球。

“自然转生”反复不断地进行了500年，已经将前世的记忆禁闭在内心深处的公主蒂拉转生成了孤儿海尔加，在南方的一座小岛上与少年托玛发生了命运的邂逅。托玛被这个性格沉静，拥有不可思议的气质的少女深深吸引住了。





↑在南方的小岛上展开了命运般的相会。在这跨越时空的幻想之旅中，等待着主人公们的将是什么呢？

故事梗概

但是，“希腊”的追杀者已经到来了。一边是想把公主的灵魂取回去的“贝佛尔的孩子们”，另一边是想得到蒂拉强大力量的盖尔沃卡和他的儿子丢玛。托玛为了守护海尔加，和这些追杀者展开了殊死的搏斗。

海尔加和托玛的相遇究竟意味着什么？波澜壮阔的故事将为你揭开这一切。

真实多彩的动作引人注目！

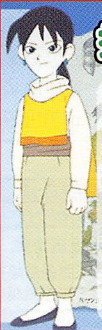
隐藏要素

本作的横版动作部分中，地图上隐藏着各种玄机。驱使多彩的动作来找出隐藏的宝物和秘密通道吧！



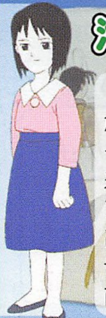
↑对可疑的角落多加注意。

↓跳跃可能带来意外收获。



托玛

帕潘拳法的精通者，和双亲一起住在帕潘岛。遇到海尔加后，为了帮助她而和她一起行动。不知出于什么原因，对海尔加的事非常在意。



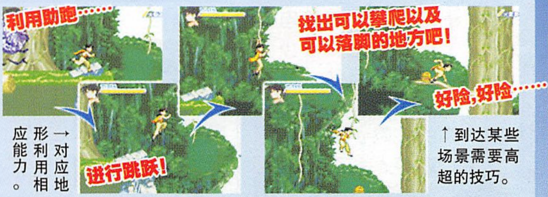
海尔加

故事中的女主角。最初被关在一个设施里，后来和齐特一起逃了出来。感觉到自己心中不可思议的世界，为寻求真相而不断探索。

可以在各种地方展开冒险！

特殊地点

仔细观察地形，就能发现不易注意到的隐藏地点！



→对应地形利用相应能力。

↑到达某些场景需要高超的技巧。

灵活多变的技巧是冒险关键！

实用技巧

在不同的状况下使用相对的技巧才能开拓出道路！



→掌握基本技是应付战斗的关键。

←特殊技巧将在搜寻宝物时起到重要的作用。



老爹

托玛的爸爸，是帕潘寺院里的住持，帕潘拳法的达人，身兼托玛的拳法启蒙老师。虽然经常面无表情，却并非超凡脱俗。非常怕老婆。



老妈

托玛的妈妈，是位占卜师。经常跳神秘的占卜之舞，是否灵验不得而知。每天都去接送托玛，在一次路上，托玛遇到了海尔加。

用帕潘拳法打出一条生路吧！

剧情战斗

看穿对手的攻击，在真实时间中选择要使用的技巧！



攻击属性

利用攻击相克性取得先机吧！

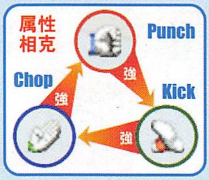
在剧情战斗中可以使用不同的攻击动作，而攻击动作之间存在相克的关系。慎重出招才能获得最后的胜利。

动作标记的显示

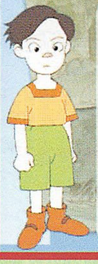


攻击的属性
分为掌、拳、踢三种，相互克制。

攻击次数
白线条数越多，攻击次数就越多。



齐特



和海尔加关在同一个设施里的少年。喜欢海尔加，帮她做了许多事。从设施出逃后，在即将被抓时被托玛救出，之后和托玛一起帮助海尔加。

丢玛



从行星“希腊”前来寻找自己的姐姐。很少在人前行动，是个带有许多谜团的人物。在故事途中，他身上的谜会逐步解开。

特殊攻击

剧情战斗中也有特殊技巧！

使用援护角色和SP攻击可以瞬间改变战斗局面。

援护角色
在战斗中可以叫出援护角色。他们将发挥各种能力帮助你战斗。



←〔贝佛尔的孩子们〕实力不容忽视。

SP攻击
可以克制掌、拳、踢中的任何一种，但会被防御所克制。



←善用SP攻击可以对敌人造成很大伤害。

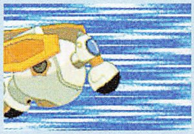
剧情拓展

解决发生的事件，一些隐藏的版面就能开启。为了完成大冒险，主人公需要不断开拓新路线。以打出所有版面为目标吧！



↑挡在下一个区域入口处的障碍物。会不会解决特定的事件后就消失了？

↓可以唤出巨型机器人“天鹅”。利用它能干掉通常方法打不倒的敌人。



由6章构成的故事，结局将是什么？

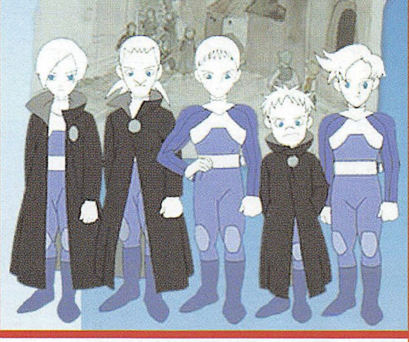


↑壮阔的故事背景和充满幻想色彩的世界观将在作品中得到完美体现。

↓游戏的后半部分由原创剧情构成！爱好者一定不能错过的展开！



贝佛尔的孩子们



每过一百年就会发生离奇的小孩集体失踪事件。这些被称作“贝佛尔的孩子们”的小孩，其真实身份是行星“希腊”上的王室科学家。一直在对“死之世界”进行研究的他们为了寻找公主而追到地球上，转生成了这种样子。由于他们在地球上只要过了11岁前世的记忆就会被消除，所以500年间只好不断进行集团转生。这些超越世纪的孩子们引发了那起集体失踪的事件，本作的故事就是从寻找他们开始的。

BLEACH ブリーチ アドバンス 紅に染まる尸魂界

GBA

SEGA	2005.07.21	5040日元
卡带	FTG	1-2人

新人物陆续公开!波澜壮阔的战斗即将开始!

扣人心弦的故事将在另一个世界“尸魂界”展开!新同伴“浦原商店”众人的加入会不会使征途变得略微轻松?另一方面,尸魂界“流魂街”的众人又会与一护他们展开什么样的交锋?

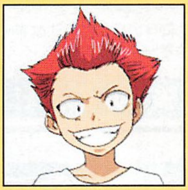
人间界



浦原喜助

浦原商店店长。突然现身帮助一护他们，其意图不为人知。总是一副十分飘逸的样子，但有时会现出完全不同的一面。精通许多尸魂界的技术，是个充满谜团的人物。

生日：12月31日



花刈金太

浦原商店里的男孩子。个性要强，气势逼人，是个不太好惹的家伙，经常欺负小雨。和雨同样，在战斗时拥有足以对抗死神的力量。挥舞“无敌铁棍”将敌人全部打飞。

生日：4月4日

柚屋雨

浦原商店里的女孩子。身型细小，貌不惊人，平时表现得非常老实，总是面带困惑的样子，给人一副谨小慎微的印象，可战斗时却能发挥出可以和死神互角的实力。

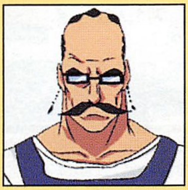
生日：9月9日

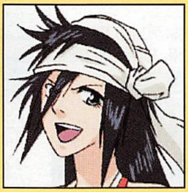


握菱铁斋

在浦原商店工作的男人。体型高大，活用自己超人的体格使出强力的体术，甚至可以发挥出空手打倒“虚”的实力。还有人看到他曾经使用过原为死神之术的“鬼道”。

生日：5月12日

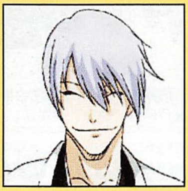




志波空鹤

志波岩鹫的姐姐，流魂街最好的焰火师。是个性格爽朗的大姐型人物，似乎与“浦原喜助最好的朋友”,会说话的黑猫夜一从过去就认识。焰火技术在这次战斗中能否派上用场?

生日：10月1日



市丸银

守护尸魂界的“护廷十三队”三番队队长。总是面带笑容，但谁也猜不透他心里在想什么，是个胸怀城府，深藏不露的人物。“斩魄刀”的名字叫“神枪”。他会不会是位强敌呢?

生日：9月10日

志波岩鹫

尸魂界的住民，自称“西流魂街最恨死神的人”。曾经憎恨着杀死哥哥的死神，但与一护他们相遇后想法发生了改变，为了救出露琪亚，和他们一起潜入了静灵廷。

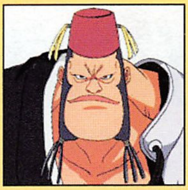
生日：10月15日



志丹坊

四大静灵门中西门“白道门”的守门人。是个从全尸魂界中反复挑选出来的豪杰。虽然相貌粗豪可怕，但实际上他是个个性耿直，心地善良的人。受到流魂街人们的信赖。

生日：1月10日



流魂街

狙击武器种族的事件发生!袭击琳等人的谜之集团目的究竟是什么?



GBA	TOMY	2005.07.07	5040日元
	卡带	RPG	1人用

在港口城市波尔多加莱恩发生了追杀武器种族的事件。在毫不知情的状况下来到此地的库他们也受到了谜之集团的袭击。拥有解除“同契”能力的他们是事件的犯人吗?他们的目的究竟是什么?



↑原创角色茵达,她是掌握着故事关键的谜之少女。

↓谜之集团盯上了身为武器种族的琳,和他们战斗吧!





↑战斗中,库与琳虽然进行了同契化,可敌人使用不可思议的能力吸收了颂歌的力量,把两个人的同契解除了。

操作库进行场景移动

在街道和森林进行移动时,每条路线分别设定了危险率。危险率越高,遭遇敌人的概率也越高。



↑根据右上方的标志判断时间带。白天危险会少一些吧?

组合行动卡片,在同契战斗中不断取胜吧!

本作中的战斗是用卡片进行的。战斗开始时,参加战斗的每一个角色会分配5张行动卡片。组合这些卡片就能进行攻击和回复等动作。



↑在行走中接触地图上的敌人,战斗就开始了。



↑战斗取胜就可以获得经验值,不断蓄积就能升级了。



↑选择卡片后,行动顺序会根据角色的“速度”来决定。

选择行动卡片决定攻击的种类

行动卡片代表着每个角色所使用的技巧,原作中华丽的招数也通过它们来实现。行动卡片可以单张使用,也可以组合起来使用。但如果卡片所属的角色不能参加战斗,卡片就会消失。



↑从库的卡种选择了一张,“天使”发动了。



↑同伴进行单独行动或者HP为零时卡片就消失了。

组合同一个角色的卡片提升攻击力!

从同一个角色的卡片中选择复数张同时使用,就可以使出更加强力的攻击。将两张、三张以上的卡片组合在一起可以提升威力,组合的张数越多,攻击的力量就越大。还有,通过某些卡片的组合可以发动必杀技。



↑选择西斯卡的一张卡片会使出“武力行使”,组合两张,就会变成“协力请求”,POWER UP!

实行“同契”后就能使用强力的必杀技!

像库和琳一样组合起“使用者”和“武器种族”的卡片就能实现同契。同契之后可以使用各种各样的特殊攻击。同契状态中,实行同契的两个人的体力会被“同契计”所代替。当因为敌人的攻击受到损伤,使同契计余量降为零时,两个人的同契就被解除了。





←↑身为武器种族的琳和琪亚自己也可以使用恢复等特殊技巧。同契之后会成为可靠的战斗力。



↑同步率会根据同契时使用的卡片张数而发生变化。



↓游戏中通过特写如实再现了琳和库的同契场面!



金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE ザ・カードバトル for GBA

大受欢迎的卡片游戏终于在GBA上闪亮登场!

BANDA的卡片游戏《金色的卡修贝尔卡片战斗》终于推出了GBA游戏!从原来的人气卡和新等级卡中收录了400种以上的卡片，还搭载了卡片图鉴等GBA版特有的新机能!

游戏中对术法的效果和特写画面进行了完美再现!

GBA		
BANPRESTO	2005年夏	价格未定
卡带	TAB	1~2人用



使用超必杀的术法后，角色的大特写就会出现在屏幕上。对魔术书进行攻击的效果演示也充满魄力!



←像原作一样边进行各种细微的调整边制作魔术书的过程充满了乐趣!

↓在卡片战斗中忠实再现了伙伴卡和事件卡的COMBO。

第一次玩也十分简单!

←术法的魄力通过图象和声音进行表现，形成了GBA特有的演出效果!







GBA		
MMV	2005.06.09	5040日元
卡带	RPG	1人用

魔法先生 ネギま! MAGISTER NEGI MAGI プライベートレッスン ダメですぅ 図書館島

操纵天才少年涅吉，将在迷宫里迷路的女学生们救出来吧!

漫画与动画都大受好评的《魔法老师涅吉!》登场在GBA上了。为了寻找在图书馆岛里迷路的女学生们，涅吉老师潜入了布满陷阱与敌人的大迷宫。使用迷宫探索中收集到的各种各样的卡片，向地下深处前进吧!

充满魅力的原创剧情!

本作中的故事发生在原作漫画单行本第七卷收录的“南之岛”篇之后。原作中那些神奇的魔法，还有既温馨又充满搞笑的恋爱喜剧会不会出现在游戏的剧情里?





↑在迷宫中救出这些原作里熟悉的身影后，她们就会成为伙伴了。

忠实原作的场面描写!

原作中那些轻松有趣的场面也会出现在本作的剧情之中!在迷宫中搜索得身心俱疲时，这些情节一定能让你瞬间轻松下来。



↑在迷宫中救出的女学生会和涅吉一起作战。



↑许多陷阱、谜题和怪物在等待着涅吉。



←在深夜和班长相遇在图书馆岛门前。剧情会不会因此产生什么意外的展开?

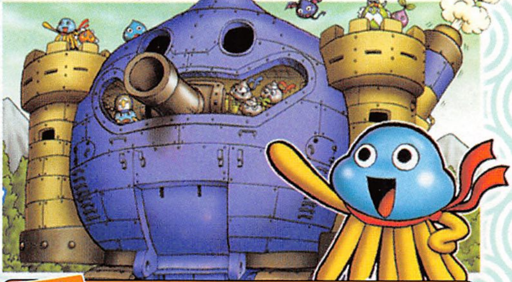
新作工房 NDS异质路

NEW SOFT FLASH!!

责编／暗

史莱姆大冒险2（暂定）

《勇者斗恶龙》和史莱姆FANS期待的新作登陆NDS！本作是以《勇者斗恶龙》系列中的史莱姆和鸭嘴猴等怪物为主角的游戏，使用了NDS双屏的本作中有充满乐趣的各种动作要素，游戏能给玩家带来怎样的乐趣呢？

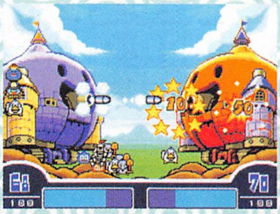


本次的主角是巨大战车!?

NDS			
	SQUARE · ENIX	发售日未定	价格未定
	卡带	ACT	人数未定

本作中驾驶勇车进行战斗!?

游戏中新增加了史莱姆型的巨大战车，游戏上屏幕是勇车间的对决，下屏幕则是敌我双方的激烈战斗。勇车的巨大炮台会发射各种各样的东西来攻击对方，这些东西通过勇车内部的谜之滑梯被输送到炮台，史莱姆们顶着这些东西送到炮台旁边，除了炮弹以外，石块和气球等物品也能用来发射。



↑进行炮击中的史莱姆型巨大战车，发射物品不同产生不同的威力和特性。

↓下屏幕是可爱的怪物们的乱斗，有其它种类的怪物登场。



这些是已经公开的游戏画面

石块

正式的武器!?



如果只是发射石块的话能给对手造成一点点的伤害吧。

气球



软软的气球能给对方造成伤害吗？难道这是气球炸弹？

炸弹石

大惨剧！



投掷出去会有相当大的威力，不过如果运输的时候不小心掉落下来……

骑士



太夸张了吧，连骑士也能用来发射！不知道会有怎样的效果。

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST Dual Sympathy

NDS		
BANDAI	2005.07.21	5040日元
卡带	ACT	人数未定

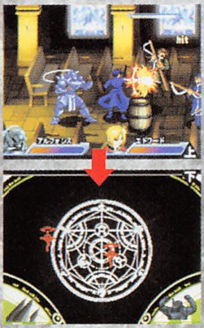
游戏剧情改编自TV版动画，收集必要的炼成素材后，点触下屏幕的炼成触键发动炼金术。

在原作中作为插曲的一些片段以小游戏的形式在本作中出现，下面是其中之一——阿姆斯特朗劈柴，需要根据调整木柴的位置。

收集炼成素材发动炼金术



↑发动了大炮之炼金术，点触时间的长短和炼成素材的多少决定了大炮威力，炼金术发动时上屏幕会有大魄力画面切入。



↑根据情况选择不同的炼金术。



↑没有进行位置修正的结果是失败了。



←阿姆斯特朗每隔一定时间出手，使用触笔调整木柴的位置。



奇病Guilth的症状公开

Guilth患者出现在医院的同时，有谜之信件送到，背后到底是谁在操纵呢？本次介绍Guilth引起的各种症状。

超執刀カドゥケウス

NDS		
ATLUS	2005.06.16	5040日元
卡带	ACT	1人用

内脏石灰化

→↓楔形结晶体中心的Guilth使患者的内脏石灰化，要去除这些结晶体。





拔出楔形结晶体!

肿瘤增殖

→在手术处理的患部旁边以高速增殖的肿瘤不断出现，必须以更快的速度来处理。



细菌型Guilth

→药剂和外科手术都无法去除的新型Guilth，潜伏在内脏里面，隶属于Caduceus的新垣医生正在探索新的治疗手段……



伤口增加

→潜伏在患者内脏中分泌特殊的荷尔蒙使患者的伤口增加，缝合的同时要寻找病毒。





SDガンダム GGENERATION DS

SD高达G世纪DS

NDS		
BANDAI	2005.05.26	6090日元
卡带	S・RPG	1人用

原创人物谜之美少女机师登场！

本作中有原创人物登场，这个名为蒂・托利艾尔的女性机师详细正体不明，但是相信她一定扮演着重要的角色。

掌握着故事的关键!?

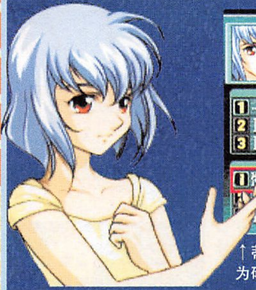




←游戏中有《机动战士高达0083》中的巴宁首先登场。



↑这是貌似托利艾尔被捕的画面，难道是她在研究所里被养育时的样子？





↑蒂是被某研究所所养育成长的少女，作为研究成果的她拥有强化人的能力。

各机师之间存在相性

本作中的各机师之间存在着相性，会影响三人小队的组合，相性好的机师在同一小队里时，攻击力和防御力等数值都会受到影响产生修正，能有利于作战。



游戏画面和情报画面分别表示

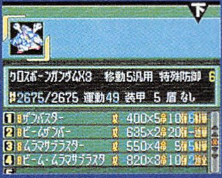
本作聚集了从最初的《机动战士高达》到最新的《机动战士高达SEED DESTINY》等20余部动漫作品中的机体和机师，游戏画面和情报画面分屏显示一目了然，省却了反复切换的麻烦，操作起来相当便利。



沿袭G世纪系列一贯的系统

在前作《SD高达G世纪Advance》中也搭载的系列一贯的系统，在本作中仍然被沿袭了下来，例如作为系列特征的小队作战和捕获敌方机体。





↑关系密切的机师发生对话，各种数据在下屏幕陈列。

三架机体的协同作战

任意挑选自己喜欢的机体组成三人小队，进行三对三的小队战斗，拥有各种效果的机师ID指令也仍健在。



←发动ID指令时，各机师会说出原作中令人印象深刻的著名台词。



→有时也会有无法在一格中待机的情况，就会陷入一对三的不利境地。

捕获敌方机体来使用

敌方单独一架机体被我方三个以上单位包围时，就能使用捕获的ID指令，捕获成功后能使用该机体。



←我方三个以上单位包围敌方单独一架机体时捕获指令出现！



↑捕获成功!敌方机体越弱,我方包围单位越多时捕获 成功率越高。

超越原作界限的各种对话

全部20多部作品中的各位机师聚集在本作中，组成超越原作界限的梦之组合，本次先公布其中一些精彩的对话，本系列FANS不可错过哟。



←《Z高达》中的卡缪和《ZZ高达》的普露茨的对话场面。



←两个墨镜男的对话内容是关于墨镜。



→《Z高达》和《高达SEED》中作为敌方的两人的对话。

事件发生时的图片公开

游戏中会有各种事件发生，其中发生特别的事件时以一张图片表示，这些图片汇集了原作中的经典场面。



←《高达0083》中卡多发射核导弹的场景。



←《Turn A高达》中的蒂安娜在期待着战乱的到来吧。



←《逆袭的夏亚》中阻止阿克西斯落向地球的最终场面。



←与高达历史有着紧密联系的《Turn A高达》中的名场面。



←《高达SEED》女主角之一的芙蕾消失在宇宙中的场景。

FAMICOM WARS DS



本作特征是以简易的方式来表示战斗单位，兵力数量一目了然，而教学模式也很充实哦。本次介绍的是双人BREAK技的再动和游戏中新增的战斗单位以及“派送”的新指令。



NDS		
NINTENDO	2005.06.23	4800日元
卡带	SLG	1-4人用

使用双人BREAK技能使部队再动！

本作中能使用两名指挥官出击，两人能协力使用双人必杀技。



↑两人的必杀槽蓄满后就可以发动双人BREAK，第一人首先发动技能！



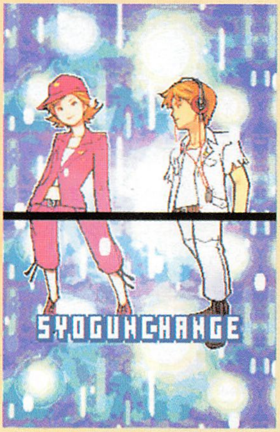
↑BREAK效果发动，全部单位行动结束后……

行动结束



↑在菜单中选择切换到第二人……

指挥官切换



↑第二人的BREAK发动，指挥官交换！



双人BREAK技能的名称，根据不同指挥官的组合而发生变化，探寻各种组合也是游戏乐趣所在。

再动和BREAK技的效果使形势大逆转！

→已经行动过的部队能再动！但是必须要确保两人的必杀槽都蓄满才行。

新单位能力判明+巨型坦克新登场！

本作中新出现的隐形飞机和航空母舰的能力已经明确，而除此之外还有巨型坦克登场。隐形飞机是具有反雷达能力的飞机，航空母舰是能搭载两个空中战斗单位并能对其进行补给的海上单位，而巨型坦克则是地面单位中最强的战车。巨型坦克是绿色地球方面新开发的超级单位，拥有比重战车更强的压倒性的能力，相对强大的火力来说，移动力只有4，相当差。

具有隐形能力
隐形飞机



↑隐形飞机不会受到来自地上单位的攻击，但是燃料少的时候必须进行补给。

搭载两个空中单位
航空母舰



↑能对容纳的飞机进行补给，也能容纳轰炸机和隐形飞机等单位。

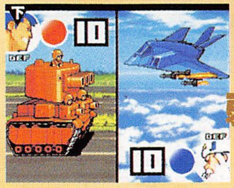
地上最强的战车
巨型坦克



↑拥有地面上最强的战斗力，特征是有重装甲和多炮管。此外还有其它快速强力的新型战车登场，根据形势来使用很重要。



←性能比较的结果是巨型坦克的指挥起来比较方便。

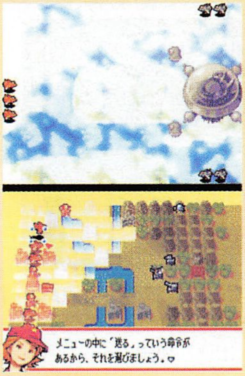


移动力4
弱点是空中单位

←和其它战车一样，巨型坦克无法对空中的攻击进行反击。

使用“派送”指令连接双屏战局！

在使用双屏的“DS地图”的战局中，有时同一地域分为地面和空中两个战场，此时可以使用“派送”指令把部队送往另一画面。另外“DS地图”中也有一些其它的地面作战关卡，双屏各显示一个本部，也许占领其中一方即可获胜。



←与从高空轰炸的空中要塞战斗的关卡，率领着空中要塞的是黑洞军的指挥官凯特。





↑决定“派送”后战斗单位移动到上屏幕，也许派送后也能再动。

←要派送战斗单位时，上屏幕中会有标志表示派送后单位出现地点。



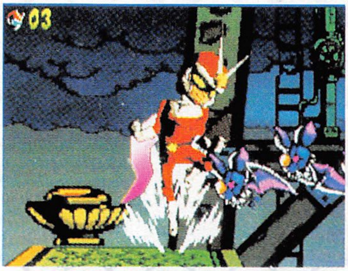
首次公开

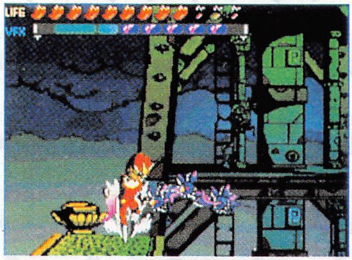
NDS		
CAPCOM	发售日未定	价格未定
卡带	ACT	1人用

乱划！幻侠乔伊

(暂定)

VIEWTIFUL JOE





↑乔伊站在类似铁塔的某处，这种没有可立足点的地方也能发动VFX能力来破关吗？

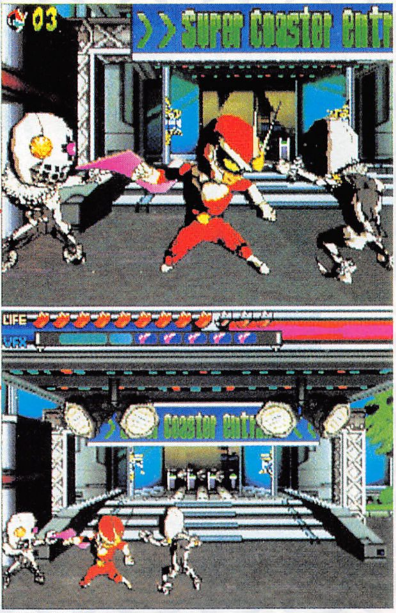
STORY

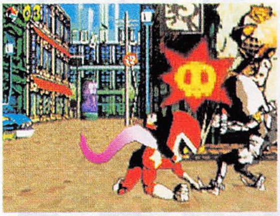


本作舞台是电影主题公园，这个公园里有着以电影大片为主题而制作的各种场景，极具吸引力，而谜之军团“码多”出现在那里……

梦幻的技能！乔伊之妹伽丝敏首次登场！

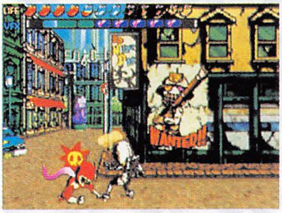
亲手演绎动作电影般的ACT游戏，《幻侠乔伊》登陆NDS！使用双屏和触摸机能的本作绝对会带来至今为止与众不同的动作乐趣！本作的主角当然还是那个真红之英雄乔伊，此外还有乔伊的妹妹伽丝敏首次登场，她性格要强，梦想成为大明星而不懈努力着。各位也想早日看到她的活跃表现吧！





上画面

下屏幕是与GC版相同的动作画面，上屏幕显示放大状态下的乔伊，镜头视角不同的两个画面与游戏有什么关联呢？

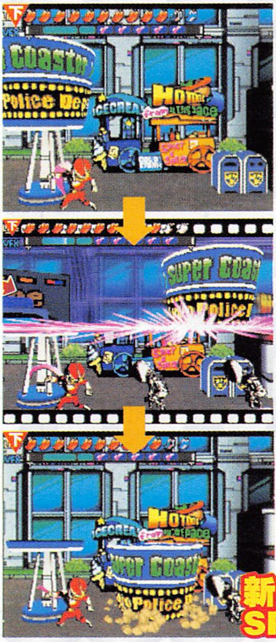


下画面

虽然主机平台不同，不过回避对方攻击并用拳脚反击的动作仍然健在，游戏的操作感与至今为止的系列作品相同。

←骷髅标志的敌方攻击乔伊，华丽地避开攻击让对方扑空。

使用触摸屏发动的新VFX能力出现！



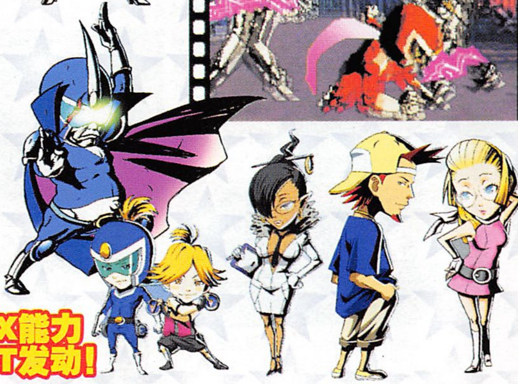
←横切般划过下屏幕后……

←画面上下分离，此时能拖曳画面，画面上被切 断的物体会下落！

本作中除了SPLIT外，还存在着其它一些使用触摸屏来发动的新的VFX能力，左图就是其中之一，通过某种操作使画面摇晃，令敌人全体麻痹。







新作工房 PSP之大业

NEW SOFT FLASH!!

到今天仍然拥有大量狂热拥趸的人气RPG《英雄传说》系列在PSP上的第二部《朱红之泪》将以全新设计登场。在背景描绘及读取速度上,本作比起前作有了大幅度提高。战斗系统则采用了比PC版更容易上手的回合制。此外,使用前作的爆机档还可以体验PSP版独有的新要素,千万不要放过哟。



PSP			
	BANDAI	2005.06.02	5040日元
	UMD	RPG	1人用

英雄们的传说，从此开始……

最新情报



↑《白魔女》中作为小说主人公提到的托马斯船长也将登场!

回合制战斗的流程!

PC版《朱红之泪》采用AT槽的形式,轮到每位角色行动时才可输入指令。而PSP版废除了这一设定,改为半自动回合制战斗,提高了战斗效率。可以说这是一种考虑到PSP掌机特性而采取的有效改良。



↑与地图上的敌人接触后进入战斗,敌人强弱可以通过其头顶上的图标来识别。



↑回合开始的时候，玩家要为各角色输入攻击或魔法等指令。



→当指令需要作用在敌人或自己人身上时,需要在射程内选择适当的目标。

新要素

距离的概念

本作导入了射程的概念,与敌人保持适当的距离,要适当地利用"待机"指令。

→指令输入完毕后，敌我方会按照速度高低依次实行战斗指令的内容。



←在步骤2~4之间重复直到敌人全灭。战斗结束后除了可以得到经验值,还可能学会魔法或特殊技。





在EX剧本中与《白魔女》的角色们并肩作战!

PSP版《白魔女》玩家的好消息！将前作爆机存档导入《朱红之泪》的话，便可以进入有《白魔女》角色客串的特别场景“EX剧本”。

从“冒险者基尔德”前往EX剧本

随着故事推进，当主角成为“冒险者基尔德”的一员时，可以接受“魔法大学新技术测试”的任务。此时会被传送到《白魔女》的舞台——提拉斯伊鲁世界。EX剧本的战斗场景共有7种，会随着本篇游戏推进依次追加。



在拉古皮克村寻找同伴

通过传送门可以到达《白魔女》的起始地点拉古皮克村。村内从主角杰立欧、克莉斯起，共有20名以上NPC可以加入队伍，玩家可以从其中任选三人组队。另外，拉古皮克村也有商店与旅店等基础设施。



选择战场与BOSS对决!

7个战场分别有不同的BOSS把守，击败他们便算解决了一个QUEST。虽然不能把《白魔女》的角色带回本篇，但在EX剧本中获得的经验值、魔法与道具等都可以在本篇中保留，其中还可能包括《白魔女》特有的魔法！





←↓治愈系的查贝尔魔法等《白魔女》系统的魔法也可以使用。



可以自由组合队伍中的同伴!

《白魔女》与《朱红之泪》加起来能成为同伴的NPC总数在20人以上！根据能力也好根据外貌也好，都可以由玩家高兴随便选择。《白魔女》各NPC的强度目前不详，难道会根据前作的爆机存档吗?



超越世代，英雄们的梦之共演!

特殊技

本作初登场的特殊指令，每个角色的特殊技都各自不同。这是一种不消费MP的特殊指令，当等级上升时自动学会。其中包括攻击、回复或是提升同伴属性、从敌人处盗取道具等多种效果。特殊技的具体效果可以在菜单中确认。



↑亚宾的特殊技“挑衅”可以吸引敌人注意力，保护同伴。



←也有“向敌人说教令其进入睡眠状态”这种奇怪的特殊技。

School Rumble スクールランブル 姉さん事件です!★





校园迷糊大王～姐姐事件!

PSP	BANDAI	2005年7月	5040日元
	UMD	AVG	人数未定

大人气大混乱的校园爆笑恋爱故事《校园迷糊大王》游戏化!
今年夏天的PSP将被卷入笑料的风暴之中!

最近掀起巨大热潮的动画作品《校园迷糊大王》是由《周刊少年Magazine》上的连载的同名人气漫画改编而来，获得了广泛而热烈的欢迎。在不破坏原作气氛的前提下，《校园迷糊大王》在PSP上被忠实地游戏化了。接下来，我们将为各位读者介绍本游戏独特的系统及魅力。

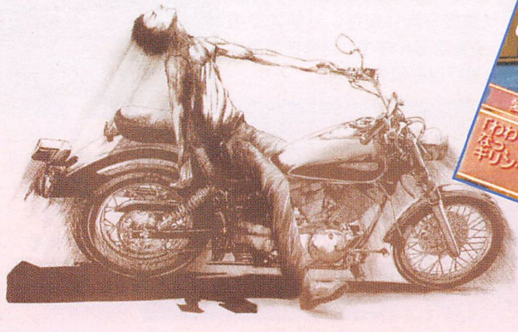


STORY 突如其来的事件!乌丸君的大危机!?



↑倒在教室里的乌丸，仍然是面无表情的样子

一如既往的日常，一如既往的矢神高校。在这样一个平常的夏日里，发生了突如其来的事件！被天满暗恋的乌丸倒在了教室里！“如此对待乌丸君的犯人究竟是谁？现在起我就是女子高中生侦探，一定要把事件解决给你们看！”——就这样，名(迷?)侦探家本天满诞生，并开始了寻找犯人的行动……





↑“大小姐”近泽与播磨饲养过的长颈鹿之间发生了怎样的故事呢?



三大系统完全解说！！

《校园迷糊大王》的最大魅力在于个性丰富的人物，这些原作角色在PSP版中当然也都有登场。为了引出《校园迷糊大王》120％的魅力，游戏还搭载了各种独创的新系统。我们将要为大家介绍其中的3个系统，每一个都会让游戏乐趣倍增哦。

系统1 真相不只有一个!？“视点切换”系统

游戏基本上以主角天满的视点来进行，但本作独特的“视点切换”系统可以让玩家从不同的角度观察事件。同样的故事以不同人物的视点来观察，一定会得到更多真相的碎片！



→周防美琴眼中的播磨与天满，看来选择合适的视点也很重要。

系统2 左右剧情的“人物关系图”系统



↑遇到播磨与花井发生摩擦的现场，这里的行动将会影响到一系列人物的关系……

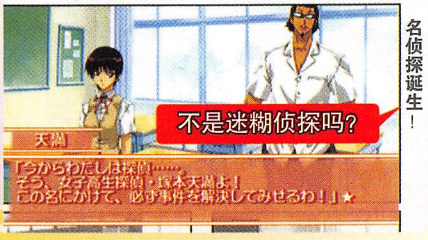
人物之间的关系与友好度在本作中非常重要。利用“人物关系图”便可以简单查看人物之间的关系及看法。从图片上来看，人物之间连线的粗细及颜色表示了不同的关系。这种关系的变化会影响到剧情的推进，会不会进一步影响结局呢？

系统3 体味原作气氛的“讽刺挖苦吐槽”系统

“讽刺挖苦吐槽”系统忠实再现了原作中不时出现的画外音。无论是对人物白痴行为的挖苦，还是对状况的说明都会以这种形式出现。“笑果”当然也十分令人期待。



↑←小编在图上注出了“讽刺挖苦吐槽”系统的内容，以强调其存在感。







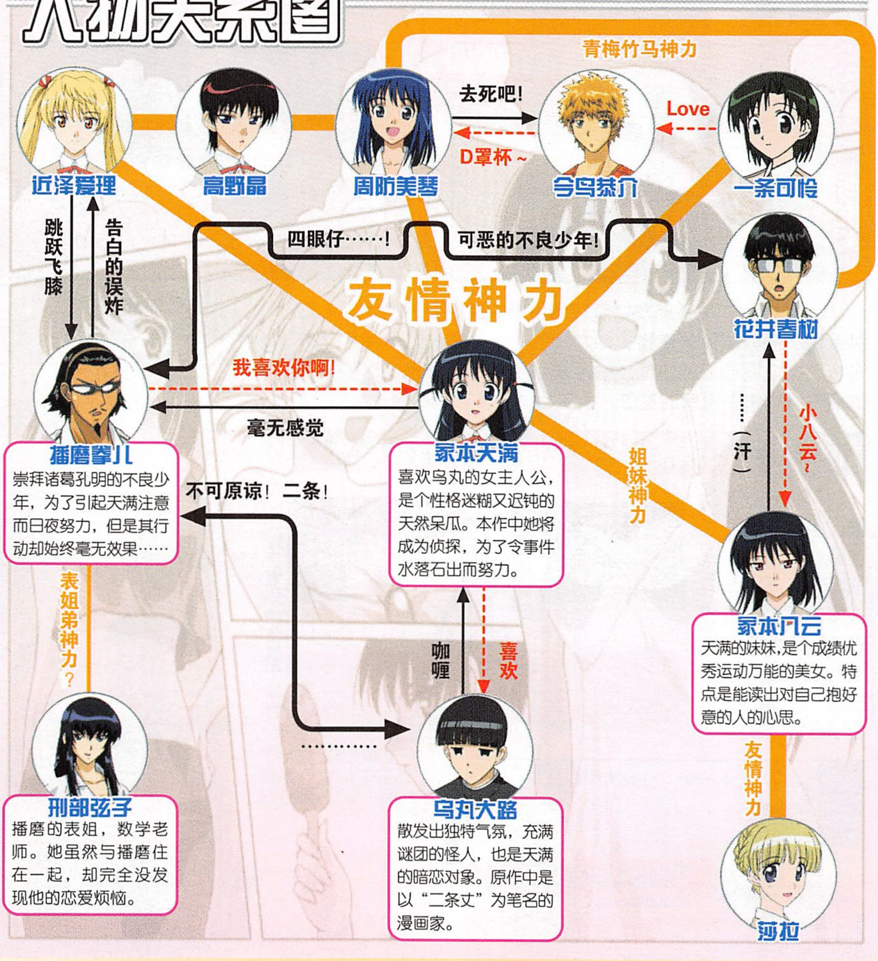




蓝天、碧海、沙滩、泳装!!

这是什么!?

人物关系图



播磨拳儿
崇拜诸葛孔明的不良少年，为了引起天满注意而日夜努力，但是其行动却始终毫无效果……

冢本天满
喜欢乌丸的女主人公，是个性格迷糊又迟钝的天然呆瓜。本作中她将成为侦探，为了令事件水落石出而努力。

冢本八云
天满的妹妹，是个成绩优秀运动万能的美女。特点是能读出对自己抱好意的人的心思。

刑部弦子
播磨的表姐，数学老师。她虽然与播磨住在一起，却完全没发现他的恋爱烦恼。

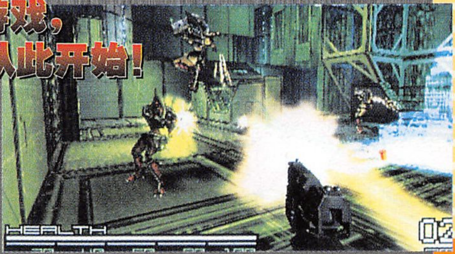
乌丸大路
散发出独特气氛，充满谜团的怪人，也是天满的暗恋对象。原作中是以“二条丈”为笔名的漫画家。

CODED ARMS
数码武装

PSP

KONAMI	2005.06.23	5040日元
UMD	FPS	1-4人用

PSP上首款第一人称射击游戏，赌上人格与数据的战斗从此开始！



在可以将人类大脑与网络直接联结的时代，一个黑客发现了过去废弃的军事模拟程序“K.A.L.I”。这是个一旦失控，不但会自动排除入侵者，还会将其人格彻底破坏的恐怖程序。但为了取得“K.A.L.I”内部的珍贵数据，称为“CODED”的黑客们赌上性命没入“K.A.L.I”的世界……《数码武装》是PSP上首款第一人称射击游戏，玩家将在自动生成的数码迷宫中与失控的攻性程序作战。游戏最多支持4人同时对战。

自动生成地图·每次游戏都体验到不同的紧张感！

玩家将要探索的迷宫“K.A.L.I”是一个构筑在网络上的虚拟世界，因此迷宫的构造也会时常变化。玩家的目的就是从这样的迷宫中将稀有数据（道具、武器、防具等）带出来。每次游戏都截然不同的迷宫结构将给玩家无限的新鲜感。



↑游戏共有6个大场景供玩家选择。

多人游戏·以强力的装备与友人对战！

本作可以通过PSP无线局域网进行最多4人的对战模式，包括“生死战”、“夺旗战”以及“幸存战”等多种模式。单人游戏中得到的装备也可以在多人游戏使用，找到强力装备的话就有趣了。

生死战 DEATH MATCH

除自己以外的人都是敌人，每消灭一个敌人得1分，一段时间内得分最高者获胜。

夺旗战 KEEP THE MARK

争夺地图上的旗帜，夺得旗帜者会以秒为单位得分，最后以得分最高者获胜。

幸存战 LAST MAN STANDING

战死后不会复活，以最后幸存下来的人为胜利者。



←可以像网络游戏那样对战，如果手持稀有武器的话想必会很得意吧。

武器·50种以上的装备登场

探索迷宫最大的目的就是获取装备（数据）。游戏中共有50种以上的装备，如果得到强力装备的话，不但对以后的探索有巨大帮助，还可以在多人游戏中使用。为了获得更稀有的装备，就一定要向更深的迷宫挑战。

冲锋枪



手枪



火箭筒





戦国キャノン

战国大炮

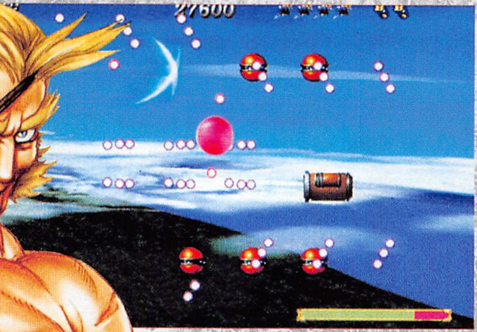
SENGOKU ACE EPISODE Ⅲ

PSP		
彩京	2005年7月	价格未定
UMD	STG	人数未定

战国的天空 再次交织着 炽热的炮火

《战国ACE》与《战国之刃》是STG名厂彩京推出的人气作品。如今，系列的第三作《战国大炮》将作为PSP的原创游戏登场。深邃的游戏性与令人怀念的角色，身为一个STG迷怎么能错过呢？

破坏的火焰，炽热的弹幕！



完全无敌的独眼武士



艾因 自称日本人的谜之外国人。为了寻找失踪的妹妹飞鸟而与傀儡军团作战。



↑司淳老师笔下充满魅力的角色加上声优们的演出，酿造出十足的临场感。

挂念师父的小丫头



瑞香

前两作主角之一·天外的小徒弟，为了救出自己崇拜的师父而向傀儡军团挑战。

故事 粉碎傀儡军团暗中跃动的野心！

时间是战国时代，发生了许多人神秘失踪的怪事件。终于，连小国的公主静姬也下落不明。与此同时，有人目击到应该在两年前覆灭的魔军·傀儡军团的身影。关心这一事件的强者们为了各自的目的，手持“飞苍石”站在傀儡军团面前！



↑BOSS登场时会有对话场景，逐渐解开游戏中的谜团。

回顾系列的历史

1993年《战国ACE》

拥有浓厚的剧情、个性派人物以及21种路线组合的魅力STG，捕获了诸多FANS的心。作为一部无懈可击的STG作品，本作在核心玩家层中间得到了很高评价。



←纯和风加上幻想构成了本系列独特的世界观。

1996年《战国之刃》



继承了前作的世界观，人设则由司淳担任，提高了冲击力。最大的特点是画面改为横卷轴，游戏性与前作相差无几。

《战国ACE》版



《战国之刃》版



这是纸捻在前两作中的形象，真是女大十八变呀……

爱财如命的暴力巫女



纸捻

由于素行太过胡闹而被迫外出修行的巫女，虽然很重人情但也很爱财。为了酬金而答应帮助救出静姬。



深爱静姬的年轻殿下

正光

治理临近小国的年轻殿下，与下落不明的静姬有婚约，为了救出未婚妻而勇敢地面对敌人。

引人注目的系统介绍！

本作中各角色依然拥有蓄力和炸弹两种特殊攻击模式，同时还增加了相当于蓄力强化版的“大炮”攻击。游戏系统基本与前作相同，但增加了以下的新要素：

一、依靠“临界倍率系统”提高得分！

本作中，当以远超过敌人残余生命的强力攻击终结敌人时，会发动“临界倍率系统”。根据敌人透支的生命数量，可以得到2～10倍的得分！



二、在“练习模式”中锻炼技术！

在剧情模式中完成的版面，便可以在“练习模式”中反复游戏，并且可以自由选择人物及难度。玩家可以对自己不擅长的版面反复练习，提高技术。



←喜欢的版面可以反复进行，这是个受新手玩家欢迎的系统。

刚烈的4+X位强者直面邪恶势力!!



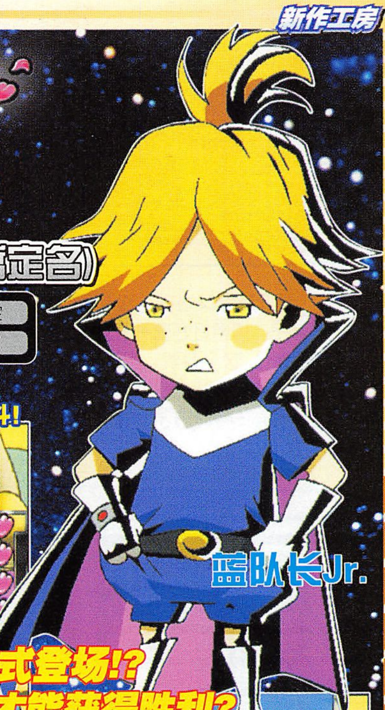
VIEWTIFUL JOE

幻侠乔伊 VFX大战(暂定名)

PSP		
CAPCOM	发售日未定	价格未定
UMD	ACT	1-2人用

由动画版《幻侠乔伊》的角色们参展
以PSP为舞台展开华丽地大乱斗！

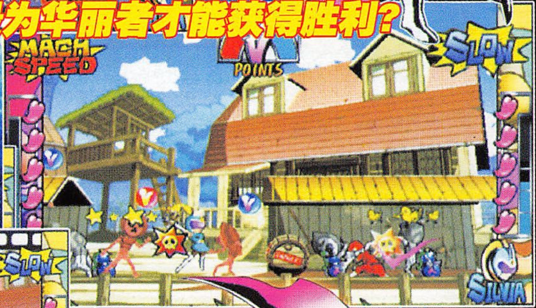




蓝队长Jr.

《幻侠乔伊》以对战游戏的形式登场!?
表现得最为华丽者才能获得胜利?

本作是由TV动画《幻侠乔伊》的原创角色们参战，以争夺主角宝座为目的展开的大乱斗对战游戏。有时需要协力打败对手，也有时要相互夺取VFX能量，与系列前几作一样拥有相当高的动作性。





↑利用场景中的机关可以翻弄敌人或自己人，有必要的时候也可以过河拆桥吗？

←以VFX能量为主的基本系统使对战方法产生了变化。



幻侠乔伊



阿斯特拉尔



蓝队长



希尔维亚

GAME品质

最近游戏又进入一个淡季，这段时间内发售的游戏本身就不多，值得好好玩一下的更是少。其中《星球大战前传3 西斯复仇》这个游戏，虽说游戏方式单一，但是还是可以玩一下的，特别是喜欢《星球大战》的玩家。不过马上就要到5月26日了，让我们一起迎接《SD高达G世纪》吧。



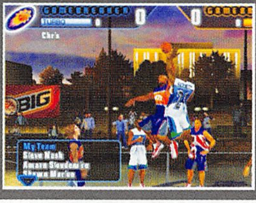
责编/翔武

NBA街头篮球

NBA Street：Showdown

EA	2005.04.26
SPG	256K
1-2人用	

★★★★★★★★★★★ 15





雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

篮球游戏在玩家中一直有着比较高的人气，本作汇集了NBA中的许多大牌明星，对玩家的吸引力就更强了。但是千万不要以为本作只是凭借明星效应来捞钱，游戏的品质非常出色。玩家可以随意选择自己喜爱的球队来进行比赛，球员的动作不仅逼真，而且通过不同的按键组合还可以做出十分华丽进球动作。在这样一款游戏中，输赢的重要程度远远不及获得高分评价的成就感。



风林

游戏收集派
见到游戏一定要买

街头篮球是一项在欧美十分流行的体育运动，每队各上场三名队员来比赛，由于打起来十分自由，所以吸引了不少人。EA的《NBA街头篮球》系列曾在家用机上推出过，受到了好评。这个系列首次在PSP上推出，凭借着PSP的优秀机能，使得表现力更为突出。本作中不仅有紧张的比赛，还有一些很有意思的迷你游戏，并且还可以通过无线联机进行双人比赛。

滚滚兔

ぐるぐる投げっと

SUCCESS	2005.04.28
ACT	对应触笔
1-4人用	

★★★★★★★★★★★ 14





雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作可以说是一个休闲的小游戏，投掷长的像球一样的兔子，靠投掷的距离决定胜利。在途中会有很多敌人来阻碍你，而且地形本身就是一种阻碍，这就需要控制好力量和角度。另外每种兔子都有各自不同的能力，而且成长的方向也不同。游戏中可得到的技能多种多样，熟练应用可以使游戏进行得更加顺利。这款游戏的创意一般，不过闲暇之余玩一下还不错。



暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

本作的玩法算是比较另类的了，把可爱的滚滚兔当作球投掷出去，距离最远才能获胜，但是太远的话就会掉下悬崖，因此要求玩家对投掷的力量和角度进行细致把握，球运动过程中的实时调整也很重要。滚滚兔有各种类型，对其使用道具的话还能让其拥有各种技能，为了培养出自己的专用球要多练习，循序渐进的提高各方面能力。圆圆肥肥形色各异的滚滚兔实在是很吸引人哦！

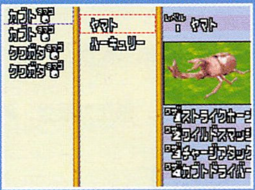
表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

甲虫决斗大师

昆虫モンスターバトルマスター

CULTUREBRAIN	2005.05.03
RPG	64M
1-2人用	

★★★★★★★★★★★ 11



雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是一款昆虫培养战斗游戏,玩家在游戏中培养的是甲虫。在日本,甲虫是一种比较常见的昆虫,孩子们到了夏天往往会饲养甲虫并相互对战取乐,本作正是对日本生活中这一现象的模拟。在游戏中,玩家要饲养多只甲虫,通过使用道具和不断战斗来增强它们的能力。游戏中的战斗采用了战棋式地图,战斗指令由玩家下达,这和此类游戏以往所采用的动作由玩家控制有所不同。

暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

夏天已经来了,甲虫渐渐多了,和甲虫相关的游戏也多了起来。在日本有和中国斗蟋蟀差不多的斗甲虫的游戏。本作中玩家用自己手中的甲虫来和对方的决斗,决斗时采用类似战棋游戏的移动方式,战斗则是类似《口袋妖怪》那样的。为了取得胜利,还可以在战斗中使用一些辅助卡片,并且可以在平时对甲虫进行训练,提高它的战斗力。这款游戏还支持联机对战。

甲虫决斗竞技场

昆虫モンスターバトルスタジアム

CULTUREBRAIN	2005.05.03
RPG	64M
1-2人用	

★★★★★★★★★★★ 10



风林
游戏收集派
见到游戏一定要买

随着《口袋妖怪》的出现,携带宠物的游戏越来越多,无论是虚拟的宠物,还是取材于现实生活中的,并且多版本也形成一种潮流。本作是根据斗甲虫这种娱乐方式改编的游戏,本作的游戏风格类似《口袋妖怪》,剧情比较老套,双版本的差别也不大。游戏的系统不是很好,并不贴近生活,而且战斗时的画面处理的不好,甲虫动起来时的画面很粗糙。

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

玩家选四只甲虫作为携带的宠物,通过购买强化卡片等道具为甲虫提升能力,战斗可以分成正规的定期大赛以及在公园随机遇到竞争对手战斗。战斗中还能使用一张卡片。甲虫并没有等级的概念,开始时随机分配能力。定期大赛的战斗模式采用了乱斗轮回积分赛,得分最高的人可以升级到上一级。甲虫的外形使用了3D贴图,反倒使画面更加模糊。剧情也过于简单。

星球大战前传3 西斯复仇

Star Wars Episode III
Revenge of the Sith

UBI SOFT	2005.05.04
ACT	64M
1-2人用	

★★★★★★★★★★★ 11



雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

这是一款街机风格的美式"硬"派动作游戏——其动作僵硬的程度令人发指,特别是跳跃动作的,帧数明显不足,而且见高不见远。游戏的战斗内容相当单调,BOSS战的"格剑模式"使游戏失去了爽快感。另外,人物头像貌似取自漫画版《星战》,而且质量不佳,一个个不是傻笑就是目光呆滞,特别是帕尔帕丁首相的脸相令人十分不满。总的来说,这款游戏有赶工之嫌。

风林
游戏收集派
见到游戏一定要买

这款游戏可以说是在美版动作游戏中不错的,游戏的主角是奥比王和阿纳金,根据两个人的情节分为两条路线,并且两个人物有各自的原力技能和复仇技。在每关中根据你的过关速度和使用技能的情况会有相应的奖励,可以用奖励的点数对角色进行HP、攻击力以及原理技能的培养,这一点为游戏增加了可玩性,本作的缺点就是动作还是有些生硬,有待提高。

李泓达	游戏在发展,机器在涨价,获得快乐的你们来一起加入"穷小子俱乐部"吧!
读者资料	17岁,男,652100,云南宜良县宜良一中高二188班,兴趣:电玩、看书

《星球大战前传Ⅲ 西斯复仇》是近期一款不错的ACT游戏。《茶犬的梦冒险》清新可爱的风格很适合女性玩家。

本期注目新作
5月2日～5月17日

GBA	星球大战前传Ⅲ 西斯复仇
GBA	茶犬的梦冒险
GBA	大力水手 菠菜狂奔
GBA	海底总动员&怪物公司
——	——

系统介绍

操作说明	
十字键	人物移动
B键	攻击
A键	跳跃
L键	防御
R键	使用原力

特殊操作

攻击： 按不同的方向键，再按攻击键，可以使出各种不同的攻击。

跑： 快速按两次同方向的方向键。

倒钩： 跳跃落地的瞬间按反方向的方向键+跳，带有攻击力。

防御光束： 当光束离自身有一定距离时按L键可以挡住光束攻击。

反弹光束： 当光束离自身很近时按L键可以反弹光束攻击（部分光束攻击无效）。

阿纳金

原力技能：

RAGE： 增加攻击力，随等级提升威力增加(R+A)。

SABER THROW： 投掷光剑，LV2可以控制上下移动，LV3可以随意控制，随等级提升增加攻击力(R+B)。

ABSORB： 吸收敌人的HP并转化到愤怒槽，随等级提升威力不断加强(R+↑)。

FORCE PULL： 用原力把敌人或其他东西拉过来,随等级提升攻击力(R+自己反方向的方向键)。

FORCE PUSH： 用原力把敌人或其他东西推出去,随等级提升攻击力(R+自己同方向的方向键)。

CHOKE： 使敌人眩晕，随等级的提升攻击的人数增加。(R+↓)。

复仇技：

VADER'S WRATH： 全屏攻击，消耗100%愤怒槽(按住B)。

PLO KOON'S ROUND： 回旋斩，范围较大，消耗25%愤怒槽(L+R+A)。

TYRANUS' UPPERCUT： 剑气攻击，消耗50%愤怒槽(L+R+B)。

SIDIOUS'HATE： 全屏攻击，杀伤力很强，消耗75%愤怒槽(L+R+A+B)。

奥比王

原力技能：

FORCE SPEED： 所有敌人速度减慢，随等级提升增加能力持续时间(R+A)。

FORCE HEAL： 恢复HP，随等级提升增加恢复速度(R+A)。

FORCE SHIELD： 护盾，随等级提升可以抵御各种类型攻击(R+↑)。

FORCE PULL： 用原力把敌人或其他东西拉过来,随等级提升攻击力(R+自己反方向的方向键)。

FORCE PUSH： 用原力把敌人或其他东西推出去,随等级提升攻击力(R+自己同方向的方向键)。

MIND TRICK： 使敌人眩晕，随等级的提升攻击的人数增加(R+↓)。

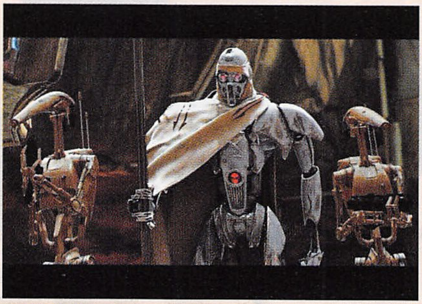
复仇技：

DBI-WAN'S SENSE： 全屏攻击，消耗100%愤怒槽(按住B)。

KNIGHT'S SLAM： 使用原力的斩击，消耗25%愤怒槽(L+R+A)。

YODA'S TEACHING： 回旋攻击，消耗50%愤怒槽(L+R+B)。

JEDI'S DEVOTION： 大范围攻击，消耗75%愤怒槽(L+R+A+B)。



叶龙威	NDS的触摸屏是创新还是鸡肋，PSP的价格画面的精致是不是模糊了掌机与家用的界线，就用时间去证明一切吧。
读者资料	17岁，男，516100，广东省惠州市博罗罗阳镇商业街榕苑7座16号，兴趣：PC、PG、GBA



GBA		
UBI SOFT	ACT	64M
2005.05.04	29.99美元	1-2人用

文、责编/翔武

流程攻略

SCENE 1

第一关主要是介绍基本的操作，以及道具的用途。打倒某些敌人或攻击建筑物后会掉落绿色的类似徽章的东西，用这个可以学会原力技能，或给已学会的原力技能升级。



敌人发射的光束离自己较远的时候，按L键用光剑可以把它挡下来，当离自己很近的时候，按L键可以把光束返回去，并给敌人一定的伤害。

打倒一些敌人后，地上会掉落身体的部件，这时可用原力中的“推”或“拉”使那个部件移动，攻击敌人。

当蓄满愤怒槽后，按住B键便可使用全屏的复仇技能。

本关路上的敌人基本上是给你练手用的，没有什么难度。



BOSS战：BOSS的攻击方式比较单一，在飞行状态时，一种是从空中飞过并投下四颗炸弹，用↑+B键就可以攻击。当它被攻击到后会贴地滑行攻击你，这时你可以用跳+B键攻击它。往复两次后它会变成机器人形态并放出激光，你只要绕到它的身后用上面两种攻击方式中的一种攻击即可。



SCENE 2



本关中会连射激光的敌人多了起来，注意不要腹背受敌。在攻击敌人的同时也要小心地上的激光束。

本关中出现了两种新敌人，蓝色机器人比较结实，光束攻击的速度也比较快，近身攻击时还会让你短暂行动不能。通过反击它的光束来攻击它几乎没用。另一种是黄色的机器人用类似电浆炮的武器攻击，会让你暂时行动不能。



本关没有BOSS，只要走到尽头就可以过关。

SCENE 3

BOSS战：这是第一场用单挑解决的BOSS战，同时也是介绍这种战斗的系统。这种战斗主要是通过靠观察对手的出招架势，然后判断是上





段攻击还是下段攻击或是原力技能，并做出适当的防御，如果防错了段位将会失去生命值，如果防御成功，便可趁对手的硬直时间来做出攻击。

这场战斗中一旦你现在控制的角色被攻击到，另一个角色会自动上场，两个人轮流把BOSS击倒。战斗胜利后会得到新的复仇技能，这个技能会根据角色不同而有所差别。

SCENE 4



本关开始是在电梯中，由于比较狭窄，敌人也比较多，更要注意和敌人之间的距离，要避免被敌人围攻，同时要灵活运用新入手的复仇技，两个人的新复仇技在这里会派上用场。

在本关出现的绿色机器人是蓝色机器人的进化版，它的光束攻击可以三连发。在第三场景出现的新敌人不但可以用光束攻击，而且还有护罩并且会滚动攻击，速度较快。本关后面的部分既有可以攻击的监视器又有很多敌人围攻，要注意复仇技的使用。



最后一个场景需要在一分钟之内逃离这里，路上不断有桶掉下来，由于桶落下的位置是固定的，所以要找不会被砸到的地方攻击敌人。本关没有BOSS，通过限时的部分就可过关。

SCENE 5



由于笔者使用的是阿纳金，SCENE 4过后是阿纳金和奥比王的分支，以下关卡均为阿纳金的。

本关中新出现的这种大型的机器人行动速度



较快，攻击方式是抓人，被抓到后体力会不断下降，要连击B键挣脱。另外边上的三连发炮塔也比较烦人，几乎把那一行的路都封锁了。在有炮塔的地方，只要把敌人都消灭掉炮塔就会自动爆掉。

在后面有三排炮塔的地方，可以站在图中的位置攻击。把敌人都消灭后就能顺利通过了。



BOSS战：本关的BOSS不能直接攻击它的本体，要通过反弹它和周围敌人的光束攻击它，并且还要注意它的主炮。

SCENE 6



本关出现的敌人基本上都是前面关卡中敌人的加强版，需要注意下。后期会有让你击倒30个机器人的任务，打倒这些机器人后就可以过关了。

SCENE 7



BOSS战：要注意BOSS的某些攻击是分两段的，如果判断不好会失去一次攻击它的机会。在BOSS的HP到1/3以下时会使出连斩，基本上只要一直防着就可以了。

SCENE 8

本关的敌人基本上都是手持光剑的人，对于你的攻击，他们可以做出防御和后跳回避的动作，

徐思聪	游戏适当玩，生命诚可贵，身体价更高，再说身体是革命的本钱！
读者资料	14岁，男，200331，上海市普陀区真南路822弄510支弄27号101室，兴趣：打GBA



并且还会防御你的原力，攻击方式主要是光剑，还会用原力攻击你，当他用原力把你拉过来时要连点B键挣脱掉。

另外，本关还要小心一种在空中飞得很快的机械球体，它们不但会射出激光，而且在爆炸时，如果你离它比较近，还会炸到你，最好的方法就是用原力的拉或推，不用近身，一下搞定。

后面需要在两分钟内撑到援军赶来，攻击你的一男一女的体力是无限的，所以不用对他们进行猛攻，尽量回避他们的攻击，特别是他们用的原力攻击，他们还会用一招合体技，要在自己被弄得行动不能时连打B键，否则一旦中招将损失很多体力。

SCENE 9

敌人基本上还是前一关的那几种，通常的连击对他们几乎是无效的，就连用原力把敌人拉过来再追加一刀这种比较实用的打法对他们也没效果，随着自身攻击力的提升，用扔光剑攻击对他们倒是挺有效。

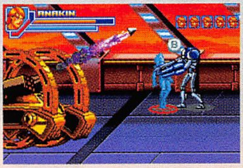
SCENE 10



BOSS战：敌人是两个人，在战场上的人HP不足的话场外的会给他恢复。打败一个后另一个就会上场。第二个上场的人使用原力频率比较高，而且她的攻击中也会出现两段攻击的，要注意防御。

打倒BOSSS后可以得到最后一个复仇技。

SCENE 11



本关新出现的敌人，除了打击范围大以外感觉没有前两关的人有难度。

在第二场景中会被敌人的战车追赶。一旦被撞到的话将损失一半体力，而且地上还有障碍。战车停下后，敌人也会出来，这时战车改变它的攻击方式，在敌人攻击你的时候它会锁定你为目标用导弹攻击，这一点给攻击敌人带来了不少麻烦。



第三场景中，那辆战车会继续追你，攻击方式和上一场景中的差不多，就是敌人的数量有所增加。

BOSS战：这个BOSS和SCENE 5的差不多，下面有个投爆弹的机器，只要把它投出的爆弹反还给BOSS即可。当然，也可以利用反弹光束，不过用爆弹更快一些。

SCENE 12

在前一关最后BOSS出的发射爆弹的机器在这关也出现了，打敌人时可以多利用它发出的爆弹，它快炸掉时不要和它近身否则会损失生命。后面的版面中有很多陷阱，要特别注意。

SCENE 13

终于到了最后决战的时候了， 奥比王用原力攻击的频率较高，而且攻击力也很强。把他的HP打到1/2左右时，两个人会跳下去继续决斗。打败他后会发生剧情。



唐凯	生是游戏人，死是掌机鬼。
读者资料	17岁，男，100007，北京市东城区罗车胡同47号，兴趣：掌机、睡觉、电视、发呆



茶犬的梦冒险

Ochaken no Yumebouken

GBA		
MTO	ACT	64M
2005.04.28	4410日元	1人用

基本操作	
十字键	控制方向
B键	加速
A键	跳跃，可二段跳
START键	暂停选项
攻击方式	用踩攻击敌人

系统介绍

虽然和最近大红大紫的任天狗没的比，但是SEGA做成动画风格的茶犬造型也是非常可爱的，这种可爱力量可以使男人产生保护弱者的冲动，可以使女人温柔撒娇更加妩媚。游戏前部分成春、夏、秋、冬四大关卡，每个关卡都由若干小关组成，玩家从7只各种能力的小狗狗和3只小猫中任选一只闯过各种障碍，获得装饰自己小屋的道具。游戏中还穿插了8个小游戏，通关后可以在菜单中直接进入MINI游戏玩。7只小狗的能力是大耳朵犬不能二段跳但是可以用耳朵在空中短暂飞行一段时间。而猫类的能力则是可以二段跳跃却不会飞行。



要通过每个小关都需要获得三颗金星，缺少一颗都不能过关，开始金星在路上可以随处看到，还能和特定同伴对话获得，到后期金星隐藏的比较隐蔽，要善于将每个分支路线都走一遍。也许有的玩家说："这不是风之克罗诺亚？"其实不然。

道具说明：茶叶，加分道具；红心，增加一格HP；茶犬头像，增加一次生命；茶杯，专用道具；大茶叶，相当于多个茶叶，加分道具；箱子，特定的装饰道具。

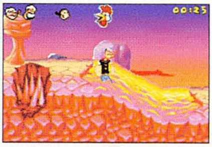












流程攻略

游戏从春之章开始，游戏中系统会告诉你一些基础操作，路上碰到的敌人也很简单，直接踩掉，注意上面有分支路线可走，可以上到房顶。三颗金星有两颗在路上，一颗需要和一同伴对话获得。



在这里有一只茶犬会给一颗星星，但是需要模仿它的动作，一直按着上键吸引蝴蝶过来，然后对话就行了。



此中还穿插了不少MINI游戏，比如春之章的此处，就是一个捉迷藏的小游戏。需要猜中小黑犬的真正藏身位置才能获得星星。好在速度不快，相信各位经过了GBA上高难度ACT训练的玩家们都能很轻易地找到这个顽皮的小家伙，后面我们还会和它再见面的。



过关后是一个接樱花花瓣的MINI游戏，要在固定的时间内接到一定数的花瓣才能升级。最高等级20。如果接到血红的花瓣能一次性将版面内所有的花瓣消灭。

就这样夏天来到了，在娇艳夏日海滩上躺在凉椅上品味着西瓜，惬意啊。而茶犬，哦，错了，是我们的茶猫也要继续收集它的道具装饰她的家，

许朝生：	《约束之地》的人设实在是太漂亮了。
读者资料	19岁，男，515073，广东省汕头市个东金山中学高二8班，兴趣：游戏、足球



之后才能在海滩上舒服。

从此关开始出现黄色的小刺猬，这种敌人跳跃攻击对它无效，只能躲开。

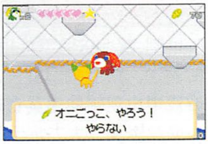


顺利通关后可以玩到一个砸西瓜的小游戏，用球反弹砸开西瓜，如果让球落到中间的地上就算失去一次机会，连续失去三次机会就会退出。按得分升级难度，难度越高，球反弹的速度越快，当然失败的几率也越高。以后重新进入游戏菜单时就可以在主菜单中玩这个小游戏了。





入手两个装饰，进入秋之章。秋天是收获的季节这点在大和民族也不例外。茶犬们品位着美茶，进入了下一关。此后的关卡稍微提升了一点难度。比如在此处要抓住红色茶犬，才可获得星星，这小家伙的动作不算快，且只在固定区域内移动。



在海滩这关时要注意这里的星星入手的方法很奇特，需要模仿趴下睡觉的两只茶犬聆听海潮的美妙，这时一只螃蟹会从海中横行上来，这样星星才会出来。





过关后在月下品着美茶交谈着每天的冒险，茶猫，茶犬一家亲。这关的小游戏也不难。只要猜对两只小狗一只小猫中叫声的顺序就行了。等级提升的话它们叫的速度也会加快并且会增加叫的次数。



冬之章，虽然整个游戏的难度都不高，但是最后一关还是体现了一点点的难度，下雪以后，行动时会因为惯性滑行一段距离，结冰的湖上更是一步一滑。



这里原本的捉迷藏的小游戏变难了，由原来的猜一人变成了现在的猜两人，不过依然没有什么难度啊。



此处的小游戏很有意思，只要能从船的边缘跳到另一个边缘，中间不能落地地连跳三艘小船就通过了。此后还有一个捉茶犬的强化版，胜利后获得一颗星星。

通关后又有一小游戏。打雪仗，A，B键乱打就行了。谁先把对方的人全部打成雪人就行了。注意要来回移动别被击中。等级越高，敌人越多，敌人扔雪球的速度越快。笔者很笨笨，没有打过LV12。



之后是将春夏秋冬的各关串在一起的章节，然后又是小游戏，形同前面几关的强化。小游戏一共有8个，希望大家打完整哦。游戏的实际目的在于和茶犬茶猫同伴的对话中了解日本的饮茶文化，对于不懂日文的朋友实在很可惜啊。



每一关都对应两个小游戏，有的关卡中必须使用茶犬的短距离飞行能力才能获得到特定的道具，有的则必须借助茶猫的二段跳跃能力，不过用到猫的时候远比用到狗的时候多。通关后，再开游戏的话，菜单中的隐藏项将会打开，此时则可以自行塑造自己喜欢类型的小猫小狗了。





整个游戏的乐趣在于收集道具，满足有收集爱好的朋友。因为游戏过于容易，使非动作游戏高手的玩家在收集的同时并不会感到太过于苦手。

文/责编：天意

马超：	在功能强大、前卫、时尚的PSP和根基稳定、玩法新颖的NDS之间，我选择NDS。
读者资料	15岁，男，830047，新疆乌鲁木齐延安路139号红雁池发电厂11号楼2单元601室，兴趣：GBASP、PG

大力水手 菠菜狂奔
Popeye Rush for Spinach



GBA		
NAMCO	ACT	32M
2005.04.23	19.99美元	1-2人用

简要攻略

开始选择完语言后进入游戏，游戏被分成了：QUICK RUSH、ADVENTURE、CHALLENGE、TIME RUSH、TEAM RUSH、OPTIONS这几个部分。因为是纯粹的赛跑游戏，所以看谁跑得快谁就胜利。中间可以使用各种道具，还能陷害对手。游戏开始有奥里芙、波普艾、市长、大胡子四人可以选择。波普艾的能力很平均；奥里芙跳跃出众，但是身体太弱，容易被击昏；大胡子身体很强，可以单手击破路障，但是移动迟缓；爱吃汉堡的市长力量没波普艾强，速度比波普艾快，跳跃一般。



基本操作	
十字键	控制方向
A键	跳跃
B键	攻击
R键	道具攻击
START键	暂停、设置音乐选项

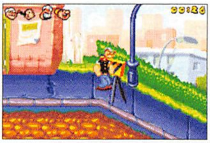
开始只有THE TOWN、THE DOCKS、THE DESERT三个场景可以选择，全部通过后可以选择原来是灰色的THE JUNGLE、GHOST ISLAND、THE STONE AGE、THE MOON四个关卡，通过以上关卡后更可以进入奖励关BONUS舞台LV1、LV2、LV3、LV4四个关卡。

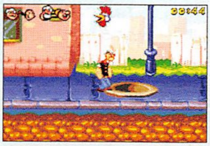


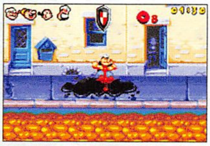
游戏中会出现的障碍大致有这么几种：

1.很普通的路障，只需要跳过。

2.陷阱，简单地跳过。

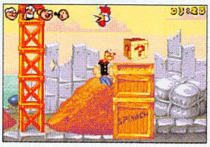






3.泥潭路，走上去会大大降低速度，跳过。

4.砂堆，严重影响速度，跳行。





5.地刺，踩上去会气绝短暂时间，没有无敌判定。

6.流沙，踩上会陷进去，延缓动作，跳行。

游戏中出现辅助道具也有这么几种：

1.菠菜罐头，大力水手战胜大胡子的法宝就是这个了，吃了后能在一定时间内提速。

2.宝物箱，随机出现各种道具，按R键对对手使用。

3.汽车，移动速度增加，可以直接穿过陷阱等障碍，还能跳跃，但是有时间限制。

4.助跳器，跳跃前进，可以跳得比平时更高，可以穿越某些使人陷进去的障碍，注意时间限制。

5.滑板，加速，可以跳跃，可在路上的栏杆上滑行，不过会降低速度，同样有时间限制。

6.随机道具分类：

公鸡：使对手变成公鸡，行动缓慢，有使用次数。

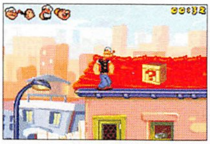
闪电：使对手被雷击，短暂时间行动不能。

菠菜罐头：加速跑，但是也有时间的限制。

小按钮：在身后设置按钮，对手踩上就进入气绝状态，限制使用次数三次，对手可跳过。

盾牌：使自己进入无敌模式，时间限制。

7.神秘的宝箱，进入隐藏关必须获得打开的钥匙。





高桂贤：	我不要PSP，也不要SP，任何挂饰也不要，我只要NDS。
读者资料	17岁，男，515800，广东省汕头市澄海区凤翔街道凤岗里莫安巷2号，兴趣：数MONEY

海底总动员&怪物公司



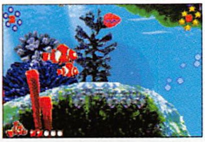
GBA		
THQ	ACT	128M
2005.05.08	29.99美元	1人用

文/责：天意

这是盘合卡，一次性地收录了两款THQ的动作游戏。虽然不是很好玩，但是在最近GBA游戏的淡季拿出来休闲娱乐一下还是很合适的。

Finding Nemo

系统操作	
十字键	控制方向
A键	加速
B键	搬运物件
R键	道具攻击
START键	暂停、休眠、声音设置选项

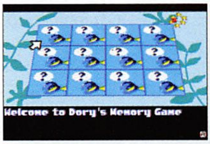


由老牌的动作游戏制作商THQ制作的合集游戏,《Finding Nemo》是讲述了两条小丑鱼父子的故事，途中会出现各种敌人，比如长的像刺猬一样的绿色大鱼，看起来像是假牙的海贝，鲨鱼等。

注意游戏中的岩石上有能刺伤小鱼的海草，还有成为路障的死去的大海贝。目的只有一个就是安全地和父亲一起到学校。不光只是敌人。海葵是小鱼的好兄弟，可以免费地帮着全恢复，要善于利用这一点。

碰到死去的海贝阻路时，需要用到小鱼的尾巴夹起路上捡到的珍珠放进去，这样它才肯让路。

到达固定地点后，可以玩到神经衰弱的小游戏，从十二格图片中找出两两一样的。需要在固定三十秒内完成。第二关后可以得到各种同伴的支援。这里是一条黄色热带鱼。和他对话后他就能加入了。路上碰到的水下喷泉需要推动大





石头将其封住才能过去。还有一种绿色的小石头，那种是可以直接撞开的。

画面的左上角是小鱼被敌人伤害的次数，右上是吃到的星星的个数。本游戏相当另类的是采用了海洋作为背景，主角从始至终都是一条小红鱼，在海洋里冒险，解开路上的障碍，只是流程相当的短。故事背景显得很单调。

Monster Inc

系统操作	
十字键	控制方向
A键	跳跃
L键	道具攻击，需要事先获得道具
R键	声波攻击
方向+B键	悄悄地移动，不让敌人发觉。
START键	暂停
SELECT键	查看地图
←←/→→	奔跑

改编自迪斯尼的著名动画。似乎最近流行的都是好莱坞电影改编游戏啊。怪物Monster要在房间之间穿梭，敌人的智商很高，就算用声波攻击震开了他们，他们还会继续攻击，如果你和他们站一条直线上准备对他们进行的时候他们居然会换线躲避，等你出招僵硬在那里的时候他们又会不知道从哪里冒出来对你进行攻击。

虽然主角是个Monster但是却很善良，他连普通的攻击都没有，只会声波攻击吓唬吓唬敌人……而敌人包括伪装成箱子的敌人却能肆无忌惮地把主角逼得只能在房间的箱子，床上到处乱窜，甚是可笑。游戏采用横向多线移动的方式进行。由于只有获得道具后才有攻击能力，所以开始时主角只能逃命，并到房间内寻找道具，寻找一发逆转的机会。





这两个游戏的品质并没有什么长处，除了美版的玩家，估计很难在中国找到好莱坞的忠实影迷了。

张帅：	一生就是一场游戏，你我是主人公，《PG》是我们的终极武器，还有PSP。
读者资料	16岁，男，250100，山东省济南市历城五中高一2班，兴趣：看书、玩游戏

方寸间的天堂梦

——回顾山内溥时代的任氏掌机帝国



山内溥即将退出任天堂的历史舞台了。

4月末，任天堂公司宣布，已经77岁的山内溥将于6月末的定时董事会之后正式解任，从公司的一线离去。任天堂公司从创业至今，已经经历了117年，其间山内溥执掌帅印长达52年之久。他“在位”时间之长，再加上对任天堂发展的影响之深远，使得在不少公司员工以及拥护者的眼里，他的形象不啻清朝人眼中的康乾二帝，日本著名新闻网站“每日MSN”上的评论称他为任天堂的“中兴之祖”。2002年将社长之位交接给岩田聪后，他又在公司董事会中做了三年的“指导”工作，如今，该是他彻底卸下肩上千斤重担的时候了。就在宣布解任的消息公布后，山内溥自己紧接着发表声明，表示要将十亿日元的退休金返还给公司。“我希望这些钱能用在对公司发展有益的投资上。”直到离去的前一刻都在“为天下计”，这使人们看到了一位典型的日本老企业家的形象，也为他自己商海浮沉的岁月画上了一个凝重的休止符。

对于广大的掌机爱好者而言，山内溥的解任，标志着一个时代的正式结束。任天堂和山内溥走过的历程和整个掌机业界的发展史密不可分。究竟是掌机事业成就了任天堂，还是任天堂成就了掌机事业，已经很难用三言两语解释清楚。由山内溥一手缔造的任氏掌机帝国从一统天下到战乱重重，始终在电子娱乐界的众多目光中占据着极其醒目的位置。山内溥那独特的经营理念和指导思想，就如同这座帝国的“法典”，不断影响着整个公司的命运。如今，时代更迭，江山易主，“法典”自身也到了即将进行变革的时刻。在此时此刻回首任天堂掌机所经历的命运起伏，我们可以看到一段由梦想连结而成的，充满了曲折与坎坷的故事。

（一）从Game&Watch开始的掌机历程

1949年，当时还是早稻田大学法学系学生的山内溥从祖父的手中接管了任天堂公司。那时的任天堂公司还是一家只有百名社员，生产花牌的卡片公司，在历经两代的苦心经营之下，公司已经维持了整整60年。山内溥接受任天堂的事业可说是“临危授命”。由于父亲不愿继承事业弃家而去，一直在苦心经营着公司的祖父又突然因病去世，年仅22岁的山内溥毅然挑起了家业的担子。继任后不久，他就以“铁腕统治”一般的用人政策征服了公司内部的员工。在公司内部的巩固与整理中，他度过了身为公司社长最初的岁月。

使任天堂经营方向发生改变的重大转折发生在1956年，当时山内溥借同业交流之机访问了美国最大的卡片制造商“US Playing Card”。在他的心目中，挂着“世界最大”的名号，这家公司应该是很大的企业，可实际目睹后，经营的规模之小使他备受震惊。从此，山内溥发现了卡片制造业的局限性，开始不断尝试其他的经营方式。他曾经尝试过投资食品生产、出租营运、旅馆经营以及教育用品开发等等，但都以失败告终。

1965年和1977年，横井军平与宫本茂相继进入了任天堂公司。这两位后来引导着任天堂游戏方向的人物开始成为山内溥的得力干将。就在宫本茂进入公司的那一年，任天堂正式涉足了游戏领域。由任天堂和三菱电机合作开发的最初的家庭电子游戏机“COLOR TVGAME 6”和“COLOR TVGAME 15”相继上市，其销售的良好势头坚定了山内向电子娱乐领域进军的决心。终于，在1980年，任天堂对掌上型电子娱乐工具进行了第一次尝试，“Game&Watch”登场了。这个创意最早由横井军平在闲暇中摆弄计算器时偶然想出来的，一开始，连横井自己都无

赵亮　自从女儿出生后，游戏时间一天比一天短！刚好新掌机的推出是我最佳的选择，不过在购机前买本《掌机迷》看看先！
读者资料　28岁，男，071000，河北保定，兴趣：看影碟、玩游戏

法预测它的市场效果。但是，山内溥以其惯有的果敢与“独裁”，力排众议一手拍板，使这种小巧的游戏工具得以上市。结果，“Game&Watch”一炮打响，为任天堂带来了40亿日元的利润，一口气还清了在多种经营尝试中欠下的债务。从此，任天堂正式走上了游戏界的征战之路，而掌机也从此成为了任天堂的“开路先锋”。

点评 “风云儿”征战疆场 “便携式”初露锋芒

山内溥的成长历程注定了他事业前期大刀阔斧而又我行我素的经营风格：殷实的家境使他免于经受战乱的磨难，身为三代单传所受的精英教育又使他获得了那个年代的日本人不太多见的优越感，这使他形成了敢想敢干的作风。这种风格在战后初期日本经济亟需恢复生机，商业上各种尝试纷纷涌现的历史背景下，变成了一种渴望寻求崭新市场，想要一展宏图的野心。

从生产纸牌到进军游戏业，这段过程其实花掉了将近30年。在这段时间中，日本的商业获得了长足的发展，此时的任天堂在经历了一系列的尝试错误后回到了娱乐产业。横井军平在进入公司以后的一段时期中曾经连续设计出具有市场冲击性的电子玩具，却因为延展力不足和成本较高的问题，市场寿命都不长。这使山内溥“价格决定市场”的思想深深扎下根来。恰逢此时电子领域经历了技术革新，微芯片的成本大幅降低，这和山内的思想不谋而合。以横井的设计为契机，山内造就了“Game&Watch”的成功。

仔细观察任天堂公司从娱乐出发，多角度进行经营尝试，最终又回到娱乐市场的过程，就可以看出这一时期中山内溥的经营策略具有相当大的赌博性。这种风格是和他的性格分不开的。在这段相当长的时期中，山内既刻骨铭心地感觉到了“技术”的重要性，又通过反复的摸索积累了大量市场预测的经验。终于，山内等到了机遇，产品的成功证明了游戏事业的潜力，而此时他的头脑已经在电子娱乐领域拥有了比别人看远一步的认识。在这个时代，由于各种技术还不发达，每一种游戏机的界面和游戏形式都不相同，“台式机”和“掌机”的差别并不那么明显。但是，“Game&Watch”这款具有巨大市场冲击力的产品一开始就以“液晶屏显示的便携式游戏机”的面貌得到了市场认同，这对任天堂之后游戏事业的路线有着不可磨灭的影响。



←任天堂真正意义上的便携机历程应该从这款小巧的黑白液晶屏游戏机算起。

山内溥本名叫做“山内博”，正是在任天堂初涉电子游戏领域的1977年，50岁的他自己将名字改成了现在的“溥”字。日本的一些资料称，山内改掉“博”字是为了避开“博打”这个含义。这种做法究竟是为了表示自己舍弃了先辈生产花牌的祖业，进军游戏事业的决心，还是为了斩断对那一段艰难摸索历程的回忆，这恐怕只有他自己才知道了。

（二）游戏事业的成功与GB的诞生

“Game&Watch”获得成功后的10年时间是任天堂的游戏事业走向辉煌的时期，许多新型的技术与成功的经营方式都为后来“Game Boy”登陆市场打下了基础。

1980年，任天堂的美国公司“Nintendo of America（NOA）”成立。1981年，宫本茂设计出了一款叫做《大金刚》的游戏。山内让NOA将库房里积压的2000台原来搭载着其它游戏的“Game&Watch”筐体换上这款游戏尝试发售，结果销售了6万台，成为大受好评的商品。任天堂在这款游戏机上首次使用了十字键。“Game&Watch”上的《大金刚》成了宫本茂的成名之作，也成了后来任天堂代表性作品《马里奥》系列“横版跳跃式动作游戏”的原点，它对于任天堂后来的掌机模式起着相当重要的作用。

1983年，任天堂的股票开始在东京证券交易所上市。同年7月15日，“Family Computer(FC)”发售。这款后来稳坐了12年江山的著名游戏机从一上市就获得了成功，销量以势如破竹的速度迅速突破百万台。但是，FC真正“一统天下”还要从1985年算起。这一年的9月13日，《超级马里奥兄弟》发售。这款超重量级的游戏软件使FC的发售呈爆发性增长，当年销售达到374万台，开始了一家独霸的“无敌”时代。由宫本茂担纲的这部作品后来更成为任天堂掌机系列永远的台柱之一。

在之后的四五年时间里，任天堂在硬件和软件服务上作了各种尝试。1986年，任天堂发售了“Famicom Disk System”。利用这个系统，只花500日元就可以通过官方渠道拷贝游戏。这款

朱晨欢	以前玩SP很快乐、幸福，但后来出现了PSP与NDS的出现，而又不能购买，实在太失落、太伤心了。
读者资料	17岁，男，230011，安徽合肥全椒路21号，兴趣：电玩

商品和游戏名作《赛尔达传说》同时上市，当年取得了224万台的销售成绩，但在之后的几年中，由于卡带技术的提高，这款商品的优势消失，逐渐没落了。1988年，任天堂又开始通过“Famicom Network System”提供各种软件服务，其中还包括和野村证券联手进行股市信息的提供，但这项服务没有引起太大的反响。

便携要素的形成，8位游戏机的成功，交流理念的出现，所有这些都昭示着新型掌机的到来。1989年，当FC开始遭受来自竞争对手的市场冲击时，经过横井军平反复测试研究的“Game Boy（GB）”终于上市。GB一出场就获得了很好的成绩，在之后的几年中开始逐步占据掌机市场的较大份额。

点评 成功中酝酿理想 掌机界筑起“天堂”

从FC到GB，这段时间是山内溥游戏事业的巅峰时期。他的“软件主宰硬件”理论在这个过程中被提出来，又在经营中不断深化。为了避免重蹈当年美国雅达利公司的“ATARI VCS”由于垃圾软件而全面败退的覆辙，山内对任天堂旗下的软件公司进行了非常严苛的管理。当时的市场上，许多没有取得开发许可权就进行制造与销售的同人游戏威胁着许多游戏机，其中更不乏带有色情描写，容易引起社会反感的东西。为了消除这些“黑软件”的威胁，山内制定了技术特别授权的制度，对创意与商标的非法使用进行非常严厉的抨击。这个举措成功消灭了非授权软件，同时也对软件业的自主规制形成了非常大的影响，使得PC上盛行的各种“成人游戏”相对远离了家用游戏机，这对后来任天堂的游戏机得到市场认同起了相当大的作用。

1986年到1989年进行的各种尝试为后来任天堂的掌上游戏机发展获取了非常宝贵的经验。“Disk System”和“Network System”成为了游戏软件信息交互和网络服务的雏形，通过商家的服务来与玩家进行沟通，并且在一定程度上鼓励玩家与玩家之间的信息交流，这种思路形成了后来掌上游戏机不可或缺的要素之一。



←造就了一代掌机玩家的Game Boy，简单的外形下隐藏了无限的游戏乐趣。

GB的诞生可说是任天堂数年来的制作经验集大成之作品。面对家庭用台式机市场上出现的挑战，山内重新选择了液晶屏显示的掌上游戏机作为突破口，充分显示了他的“革新”观。山内似乎总是在变换自己的攻击方向。尽管游戏业界从这个时候起已经强手辈出，但总给人留下一种“大家都跟在山内后边”的印象。每当竞争对手想超越任天堂的游戏机时，山内的开发就走向另一个区域。这固然有赖于任天堂开发阵中精英们的手腕，可山内“先知先觉”的能力起了重要的指导作用，这也是任天堂的拥护者们从这个时期就开始把山内当成神崇拜的主要原因。

“娱乐这个领域，必须时刻进行创新的开发。只停留在改良的水平是不行的。……即使花上一天的时间来进行说明，恐怕也无法让人理解，商界的事就是如此艰难。”这是山内溥1984年接受杂志采访时留下的一段著名的发言。这段话在现在听来也毫不显得陈旧。也许正是山内自己矢志不渝的信念，最终造就了任天堂掌机“创新”的不变主题。

（三）游戏市场的纷争与任天堂的失利

任天堂推出GB的年代，正是游戏业界进入战国纷争的年代。1990年，世嘉推出的“Game Gear（GG）”开始凭借技术优势进攻掌机市场。GB和GG的短兵相接造就了著名的《俄罗斯方块》大战。凭借山内先人一步买断版权的狠辣出招，GB将这款超级名作纳入麾下，在软件上取得了先机。之后，GB又凭借价格优势和耗电量少的特点逐步打退了GG，在掌机界站稳了脚跟。

在掌机市场的波澜不惊的状况中，任天堂在台式机领域展开了激烈的厮杀。GB推出的前两年，NEC的“PC-Engine（PC-E）”和世嘉的“Mega Drive(MD）”相继问世，正是它们对FC的“大业”构成了威胁。山内在准备推出GB的同时，也在紧锣密鼓地谋划着FC的后继机种。任天堂看中了索尼公司的技术实力，而这时的索尼公司也恰好瞄准了游戏市场。抱着各自的野心，任天堂和索尼签订了技术合作的协议。GB发售一年后，“Super Family Computer（SFC）”出世了。SFC迅速反超本来势头不错的MD，保住了家用台式机的市场。同时，任天堂与索尼

申晓蒙	虽然我只摸过两次同学的GBA，却永远支持掌机事业。
读者资料	16岁，男，730000，甘肃兰州市兰铁一中初三5班，兴趣：掌机游戏、电脑

的大战也突入了第一回合。后来的这场大战使得任天堂和山内在相当长的时期中没有时间再去打理掌机。

刚开始，索尼低估了山内。在索尼开发的SFC兼容CD-ROM机发表会前一天，任天堂宣布和飞利浦合作开发专用的CD-ROM机，这记重击一下子打碎了索尼对任天堂实行“技术控制”的企图。但是，在接下来的几年中，山内又低估了索尼。任天堂在这几年中忙于设立国外法人以及在掌机领域进行SGB等改良型制品的运作，但此时，索尼却在加紧进行独立的游戏主机研发。到了1994年年底，索尼的“Play Station（PS）”登场了。PS和同年松下发售的“3DO Real（3DO）”、世嘉发售的“Sega Saturn（SS）”一同对次世代游戏机的市场发动了猛攻。

任天堂这时准备的对策是能够表现出电视所无法表现的完全立体空间的新型游戏机“Virtual Boy（VB）”。这种新型显示系统的构思依然来自在掌机开发上有着独到经验的“Game Boy之父”横井军平。山内相信了曾多次为任天堂带来商机的横井，VB于1995年7月21日发售。可山内没有料到的是，VB刚一出场就遭遇了惨败，于毫无建树的情况下，在三个月内结束了自己的商品生命。之后任天堂在1996年又紧急推出了世界上首台64位游戏机“Nintendo 64（N64）”发起新一轮挑战，但国内市场反响依然平平。而此时的GB也因为机能陈旧而受到多方的抨击，面临着被市场抛弃的危险。从这时起，任天堂在游戏机领域一家独揽的时代不复存在了。

点评　新机种策略失手　旧江山前景堪忧

从GB压制住GG直到任天堂在台式机领域失利，掌机的市场上其实没有太大的波动。索尼、世嘉这些最强的竞争对手们全都集中精力在当时被认为是“主流”的家用机领域，没有多少精力来打点掌机的天下。其实倒不如说，这一时期的许多厂商还没有意识到掌机市场的重要性。这也是为什么家用机已经进化到了32位甚至64位，而8位的GB还能够占领市场很大份额的主要原因之一。当然，GB顽强的生命力还在于它丰富的软件支持，这也是GB后来得以复苏的关键所在。

任天堂的失利正所谓“成也萧何，败也萧何”。当年山内对软件制作厂商的强硬态度虽然保住了软件质量的关卡，却使任天堂和软件商之间的关系出现了不小的摩擦。在山内可以“独断专行”的任天堂全盛时代，软件商多数时候只能作出让步，可到了群雄纷起的时期，羽翼已经逐渐丰满的软件商开始做出他们自己的选择。

任天堂1995到1996年的“滑铁卢之役”与原史克威尔公司的倒戈不无关系。“它在RPG领域可说是世界第一。对于次世代机的发展来说，它的存在是不可或缺的。”1995年9月，山内曾经在日经新闻的采访中给了史克威尔极高的评价。任天堂和史克威尔在这个9月共同出资建立了子公司，媒体评价它们“将保持从FC时代建立起来的蜜月关系”。谁知，在接下来的商战中，相互出卖使双方的关系迅速土崩瓦解，史克威尔于1996年正式倒向索尼。这场著名的争端引发了任天堂软件商的震动，一些软件商开始效法史克威尔，离开了任天堂的怀抱。

VB的惨败与N64在日本国内的失利，主要是由于软件方面的不振。开发环境的艰难以及许多合作上的遗留问题，再加上山内在竞争中不断使出牺牲别的公司的“卓绝”手段，使得这两部主机的软件制作出现了困境。日本一些评论认为，《最终幻想》等大作的离开是N64不振的主要原因。山内自己长年主张的“软件决定硬件”理论居然如此贴切地表现在任天堂最大的失败上，这实在是一种天大的讽刺。

这个时期的失败可以说是山内经营方式负面因素的全面体现。垄断时期遗留下来的锋芒毕露使任天堂失去了市场合作的余地，“少数精锐路线”又实际上和软件至上的思路产生了矛盾。游戏机和游戏观已经进入了多元化的崭新时代，在原先最重要的“软件质量”已成为业界共识的新情况下，再抱持着“闭关锁国”的旧思想已经难以追上形势。在软件的售价失去优势，大作支持又迟迟不能跟上的情况下，山内尝到失败的苦果也是情理之中的事。同时，这也预示着山内又将寻找新的突破口，成为后来任天堂在掌机领域重新抬头的先兆。

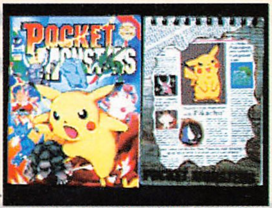


↑创意并不一定意味着成功，这款拥有崭新创意的机种被市场所抛弃。软件开发环境的不良是主要原因之一。

姜晓龙	PSP我所欲也，NDS亦我所欲也，二者不可兼得，舍NDS而取PSP也。
读者资料	16岁，男，300170，天津河东区津塘村道金昌西里2-5-201，兴趣：GBA、PG、足球

（四）GB的复兴与掌机战略的形成

就在N64登陆游戏市场并陷入苦战的那一年，“捉虫奇才”田尻智给了山内一个意外的机会。



↑拯救了任天堂的著名游戏。可爱的皮卡丘一举成为了全世界的偶像。

就如同许多媒体后来报道的那样，1996年2月27日发售的《口袋妖怪》一开始并没有造成很大的市场反响。但在紧随其后的一段时间里，漫画连载开始，杂志出现专区，游戏隐藏要素营造话题成功，数次近乎“combo”的连续运作在几个月之中将这部作品一下推上了成功的巅峰。一个内涵惊人的瑰丽世界紧紧抓住了孩子们的心，极其简单的画面中表现出来的高度游戏性近乎奇迹般地验证了机能不等于游戏的一切。这时的山内当机立断地决定，公司全力投入《口袋妖怪》的营运与销售。之后，连续推出数款相关作品的利润以及版权在影视领域所创造的收益使任天堂的销售额大幅上升。《口袋妖怪》的成功极大复苏了已经显示出疲态的GB销售，使其在一年中的销量超过了当时的宠儿PS，为任天堂赢得了极其重要的休养生息的机会。

《口袋妖怪》挽救了任天堂，同时又一次把掌机的竞争推到了电子娱乐领域的最前沿。1996到1998的两年间，当索尼和世嘉在台式机市场打得不可开交的时候，一些游戏业的巨头开始在掌机领域对任天堂发起了挑战。1998年10月28日，SNK公司的“Neo Geo Pocket（NGP）”发售，翌年的3月4日，BANDAI公司的“Wonder Swan（WS）”也正式向市场宣战。掌机界新的战国时代就此到来。

点评 革新观奇袭阵地 困境中再现生机

这个时期的山内溥说过两段著名的话。其中一段刊载在NHK1997年出版的《新·电子立国第4卷——Video Game巨富的攻防》上。那是当有人问及“通向世界级企业的道路是什么”时，山内说：“是运气。……不能不承认运气的存在。作为经营者来说，没有比将运气错认为实力更愚蠢的事了。人这种东西经常忽视运的存在而认为‘这是我的力量，是我的经营得当’，这是不行的。”极度强调“运”的因素，是这一时期山内内心的真实写照。山内自己大概没有想到他涉足游戏领域20年后会又一次被运气所拯救。《口袋妖怪》的成功在现在看来可能是历史的必然，可对于当时来说，这一步走出去能否获得成功是完全无法预测的。商战中人算不如天算，即使是身经百战的山内，恐怕也无法用“运”以外的词来形容它。

另一段话来自《日经产业新闻》1997年6月30日的报道。面对记者“国内市场是否接受了任天堂‘对游戏进行质的转换’的主张”的提问，山内简短地回答道：“将来的结果谁也不知道，我只是向着自己认为正确的方向前进而已。我不认为自己的公司对市场进行了启蒙，任天堂只是为了守住任天堂自己。我们的目标是明年的圣诞节。”可以看出，山内的经营思路已经发生了改变。在经历了一系列的失败以及传奇般的转机后，他似乎重新回到了低调的作风和“软件本位”的路线之上。“目标是明年的圣诞节”这句话并不是空话。1998年年末，在国内市场反响平平的N64凭借连续的大作出击在海外市场获得了不俗的战绩，使任天堂在世界市场上的局势发生了一定变化。可见，山内已经在某种程度上改变了自己的经营观。能够提前一年半看到这个转机，说明山内在经历了一系列的市场变故之后，重新摸到了市场的脉络，才又一次展现出了“先知先觉”的市场前瞻能力。

《口袋妖怪》对任天堂与山内的影响是巨大的。一方面，山内重新看到了掌上游戏机的发展前景，寻回了台式机大战时期所忘却了的掌机优势，另一方面，他也发现了后来对整个业界影响甚大的游戏立体运作模式。发挥多媒体的优势，对游戏的内涵进行立体支持，是以掌机为代表的新一代注重信息交流的游戏载体发展的关键。《口袋妖怪》成功后，山内把未来的游戏概括为“交换、收集、育成、追加”这四个关键词，这成为任天堂以后一段时期中掌机发展的主流思想。

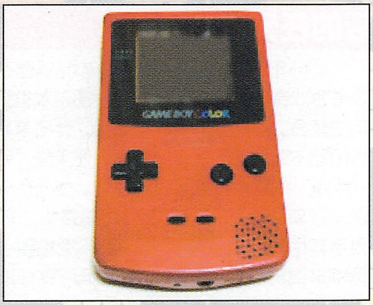


←增加了背光是重要的改变之一。现代掌机的许多要素都是在市场反馈中诞生的。

李金宝	虽然，现在已经是NDS和PSP的时代了，但我永远不会抛弃我的老朋友——GBA。
读者资料	20岁，男，300131，天津红桥区本溪路本溪楼90门101，兴趣：玩PS2

（五）GBA发售前后的业界革新

1998到2001年的三年时间，整个任天堂公司都在忙于研发的工作。许多著名周边和改良型主机都在这一段时间中投放市场。1998年10月21日，采用了反射型TFT彩色液晶的GB改进型掌上游戏机“Game Boy Color（GBC）”投放市场。许多评论都认为，GBC在这时出炉，是为了提前压制即将上市，来势惊人的WS。事实上，作为一款改进机型，GBC的市场反响确实不错。它为任天堂争取了一定的开发时间，并且与几乎同时发售的NGP一起宣告了掌机彩屏时代的到来。1998年12月12日，家用游戏机领域中世界第一个声音识别系统“Nintendo64 VRS”发售。这款周边是为了配合《口袋妖怪》系列的新型对话软件而出现的。由于主机的普及率问题，这款周边对于许多人来说并不熟悉，但它为后来任天堂在掌机相关领域的发展打响了前哨战。1999年6月30日，N64的周边“64DD”推出，配合会员制的网络服务系统“Land Net”开始运营。这是任天堂对网络服务进行的又一次尝试。可是，相关软件的推迟发售拖了这款周边的后腿，会员人数迟迟没有进展，最终只能于2001年停止了运营。应该说，64DD是一次相当有益的尝试，它的失败很大程度上来自客观原因。当时身为任天堂经营企划办公室主任的岩田聪评价它为“生不逢时的机器”。这些摸索行动，又一次为任天堂新一代掌机的运营模式提供了经验。



↑Game Boy进化成彩屏成为发展的伏线，它预示着任天堂掌机即将步入新的时代。

在这些市场探索行动的背后，任天堂真正的方向是新一代台式机和新一代掌机的同时研发。2001年3月21日，“Game Boy Advance（GBA）”带着前所未有的“同时发售12款软件”的凌厉攻势，登上了掌机历史的舞台。这款注重价格优势与软件素质的优秀机种在很短的时间内就取得了骄人的战绩，在众多开发商不断推出的令人眼花缭乱的优秀软件支持下，GBA很快压倒了NGP和WS系列，基本完成了掌机市场的统一。



↑GBA的出现意味着任天堂新掌机帝国的树立，这款掌机开始了相当长的统治时期。

不过，在另一方面的家用机领域，已经在业界处于领先地位的索尼又没有给山内留下机会。2000年3月4日，家用游戏机的一代枭雄“Play Station 2（PS2）”在任天堂宣布开发N64后续机种后的10个月提前出现在市场上。等到2001年9月14日，任天堂的“Nintendo Game Cube（NGC）”才开始发售，尽管短时间内就出现了《大乱斗Smash Brothers DX》这样的超级大作，主机的普及率还是被PS2甩在了后面。2005年11月15日，微软携“Xbox”进军游戏领域，更使任天堂面临腹背受敌的被动局面。

2001年是任天堂公司发生重大转折的年份。这一年任天堂的销售业绩不佳，尽管GBA的推出获得了市场的好评，任天堂的股价还是大幅下跌。任天堂内部进行较大变革的时刻已经临近。终于，在2002年的5月31日，任天堂和史克威尔宣告和解后不到三个月，任天堂公司进行了相隔52年之久的社长换届，时年74岁的老山内将接力棒交给了岩田聪，自己则留在了董事会里。


↑GBA进化到SP的过程代表着任天堂的技术变革，许多新创意在游戏机发展中起到了承上启下的作用。

点评 游戏观革新加速 新业界风云起伏

GBA的推出，再一次雄辩地证明了山内很久以

前就已提出的“价格决定市场，软件主宰硬件”的正确性。但是，GBA在掌机领域的成就并没有为任天堂公司带来全面的胜利。GBA如同山内溥时代最后辉煌的象征，它预示着掌机业界和任天堂自身新时期的到来。

任天堂在2001年理念发生的改变集中体现在当年E3大展上抛出的“The Nintendo Difference”理论上。这个理论的目的是在业界塑造一个“与众不同的任天堂”形象。理论分成“Innovation（革新）”“Game Quality（游戏的品质）”“Franchise Character(角色的版权)”“Heritage of success（成功的遗产)”四个部分。其大致意义是，任天堂在今后所有的软件制作中都将秉承“追加新要素”的思想，在传统和创新上取得平衡；不依靠纯粹的机能优势取悦受众，在游戏中反映制作者的个性和使用者的希望；注重开掘和强化任天堂的品牌形象和品牌系列，使其在新要素的辅助下得到进一步的发展；将长年在业界中拼搏所获得的经验和教训当作遗产，对过去进行继承和反思，重新对“游戏的魅力”进行定位。当时的评论认为，这些观点的总结很大程度上来自GB系列的成功。

可以看出，山内的“软件至上论”虽然仍在延续，但“软件至上”本身的内涵却已经发生了改变。8位机时代的“数量+品质”已经不能概括软件的全部。软件开发的思路需要变革，而这种变革依靠旧的经营模式已经不可能完成。任天堂在两部新主机发售的同一年就作出这种论调，再加上任天堂当年的财政状况，从那时起，许多人就已经看出，山内溥的时代就要过去了。

“选择岩田当社长，并不是因为他的年仅四十多岁。不过话是这么说，选像我这样年纪的肯定是不行啦。”进行社长的交接后，山内在6月6日新经营方针发表会上的这一席话虽然引起了席间愉快的笑声，但人们还是听出了他话语中的辛酸。任天堂的游戏事业虽然仍将继续下去，但山内领导它的岁月已经不复存在。将来的掌机帝国，已经属于革新的理念，以及拥有革新理念的新一代人们了。

（六）新老交替后的任天堂



→任天堂现任社长岩田聪。班子交替造就了游戏革新观，指引了公司事业的发展。

2002年是任天堂“协作与开发”的一年。先是任天堂和世嘉、NAMCO宣布合作开发街机基版“Try Force”，紧接着，史克威尔又重新开始为任天堂提供软件。比起N64时代，如今的开发环境有所好转，因此各家软件商纷纷加入。岩田聪之前曾经表示，2002年将是任天堂“决出胜负的一年”。在这一年中，从山内时代开始就已经成为品牌的大作纷纷在GBA和NGC上推出续作，势头之强令人难以想象。

2003年的情人节，任天堂推出了GBA的发展机型“Game Boy Advance SP（GBASP）”，基本解决了GBA原型机上存在的各种细微的不足，进一步巩固了自身的市场地位。2月18日，BANDAI宣布将为GBA系列提供软件，这标志着GBA在掌机领域取得了彻底的胜利。

2003年的5月30日，FC和SFC正式停产。代表着游戏帝国山内时代辉煌的两部游戏机结束了历史使命。在之后的一年时间里，伴随着新社长岩田聪不遗余力的演讲与宣传，任天堂“新型游戏乐趣”的观点传遍了世界各地。对于任天堂来说，“新时代的开拓者”仍将是掌机。随着老对手索尼宣布进军掌机界，任天堂感到了“山雨欲来风满楼”的架势。在主机与软件进行并行开发，着力制造舆论攻势中，任天堂度过了2004年的大半年。

2004年12月2日，饱含公司上下员工期待的“Nintendo DS（NDS）”正式亮相，这款主机如实体现了岩田所倡导的“新游戏观”。在随后的12月12日。索尼公司的“Play Station Portable（PSP）”推出，跨越世代的掌机之战又一次打响了。如今，市场征战已经五个月，胜



→这款经典游戏是由岩田主持开发的。新老交替的思想碰撞产生了前进的动力。

李亚东	如果我中了PSP，我会在第一时间抽自己几个嘴巴，确认一下我不是在做梦（汗）。
读者资料	19岁，男，232101，安徽凤台化肥厂202301号信箱，兴趣：打机、看游戏类杂志

负仍未分晓，不过，两家公司在这次争斗中经历的变革也是有目共睹。谁能通过合理的自我改造获得最后的胜利，今后仍将成为业界关注的焦点。



→新的理念与世界市场的进军带给任天堂未来的希望，但道路依然漫长。

点评 老帝国改朝换代 新时期梦想重来

实现社长交接后，岩田聪曾经说过这样的话："现在经常有评论说，'任天堂的主机没有任天堂自己的软件就不行'。一些人将其归纳为我们不肯向第三方生产商低头。但是，这不是我们低头就能够解决的问题。我们需要给软件商们提供挑战任天堂主机的'理由'。"岩田的话，既表示了对山内时代的软件思路实行改变的决心，也表达了对"软件至上"思想中精华部分继承与发扬的意愿。从事实上看，任天堂从2002年后的软件政策，已经确确实实地走上了新的方向。未来的市场前瞻依靠的不再是个人独裁式的孤注一掷，而是要建立在与业界各方进行有益的合作之上。

但是，山内的精神并没有从任天堂公司里消失。他所带来的大胆的经营方式与执著的市场追求已经深深融入了公司每一名员工的心中。"大家都在说'运'，但什么也不做的话是不可能有'运'存在的。每当我们的社长被要求仔细说明一下'如何成功'时，他就会用'运'来笼统地概括。但是，从他嘴里说出来的'运'，实际上有着相当的分量。将可以做的事全都做到，制定战略，用尽所有的经营手段。做出最大的努力后，再把命运交给老天。如果从一开始就全凭运气去胡冲乱闯，那是成就不了任何事业的。对于山内来说，他的'运''猜测'和'灵感'全都是一些自娱的说法，那是一种有着深厚蓄积的灵感，和我们的胡思乱想完全不同。"这是山内还在位时的任天堂广报室主任今西纮史对他的评价。山内的经营模式影响了一代企业，任天堂内部也还将长期受到他经营意识的影响。山内如今即将退出任天堂的管理层，是因为他知道自己的历史使命已经结束。新一代的掌机NDS已经使他看到，由他一手缔造的任天堂掌机事业，即将在新的领导者手中，沿着它该走的道路走下去，开始新的征途。



↑最新掌机浸透着任天堂两代人马的智慧与汗水。对于未来的公司来说，多年积累的经验将是一笔极其宝贵的财富。

山内溥在任天堂数十年的游戏业历程中造就了一个辉煌的掌机帝国。任天堂掌机的发展，既是以山内为首的任天堂一代班底对游戏产业发展的结果，又是任天堂在商战的大潮中随时代而动的必然结果。无论是街机、家用台式机还是掌机，游戏机的发展只有市场的细分，没有本质的区别。这是一个以梦想为食粮的产业，每一位开发者与经营者都带着自己的梦想，营造着这一片充满梦幻色彩的天空。只不过，掌上游戏机时代的到来，似乎更令人感到惊讶一些——在如此小巧的外观下面，竟然隐藏了如此大的理想，就好像山内与任天堂掌机开发阵的众多成员那样，将生涯中的追求与抱负寄托在了小小液晶屏的方寸之间。

古人云，方寸者，心也。也许，正是因为掌机的小巧，它才更容易被人们寄予很大的希望。微型化、精细化是将来电子领域必然的发展方向，知识型、密集型又是现代企业管理所必须形成的体制。掌机虽小，可它如实反映了电子游戏业以给人们带来快乐作为实现方式的宏大目标。从山内领导任天堂走过的历程中，我们看到了一位将自己后半生全部融入游戏，托付在这些小巧的娱乐工具之中的著名企业家的心意。山内溥虽然不再掌管任天堂，但他的梦想还远远没有结束。也许，正是因为有了这种寄托在方寸之间的赤子之心，任天堂公司才能够在这段坎坷的商战之路上，一步步由过去走向明天。

文/Valsion　责编/天意

何鸿业	想知道路有多长，就要一步一步去走，想知道游戏多好，就要PG每期都买。
读者资料	17岁，男，300381，天津南开区卫津南路居祥南路4门103号，兴趣：看《掌机迷》



海贼王 龙之梦

流程攻略

GBA		
BANDAI	A·RPG	64M
2005.04.28	5040日元	1人用

系统介绍

本作的技能是可以装备在A、B、AB键上，每个键上装备的技能不同，部分技能是带有特殊效果的，可以给战斗带来帮助。还有部分技能之间可以抵消形成连续技，选择技能时既要考虑到技能的实用性，又要考虑是否可以抵消。两个角色头上出现灯泡时按AB可发动携力技。

流程攻略

第一章 记忆にない岛

在和一伙海贼战斗后，一个神秘少年出现，用笛声使草帽海贼团的人睡着了。ルフィ等人醒来后发现自己失去了记忆，甚至连自己名字都想不起来了，于是几个人为了寻找自己失去的记忆，开始了新的冒险。

—— 主线流程 ——

1、在记忆にない砂浜遇到狐狸海贼团的首领，并和他战斗，Mr.2会教给你战斗方法，战斗胜利后会教给你一些基本操作。

2、找到梅利号后，会出现新地点，并且利用在トンジットの家找到的物品会学会新技能。MR.2会给你讲解连续技系统。

3、在记忆にない岛找到三个同伴，然后在已经出现的3个地方会找到一些物品。

4、在记忆平原上见到了チョッパー，并和狐狸海贼团的人开战，胜利条件是救出チョッパー，战斗中可以无视敌人直接去救。战斗结束后利用记忆回想，出现新的地点。



5、遇到海王类后，回到トンジットの家得到药，用记忆回想想起チョッパー的技能“治疗”后得到永久性指南针，到达下面的灯塔处，就可以进入下一个海域了。

—— 分支 ——

1、在记忆にない岛挑战木工设计的谜题——仓库番，把所有的黑色箱子推到黑色地板上就可以把门打开，得到宝箱中的物品。

2、在トンジットの家得到药后和游牧民对话两次，海军大将青キジ会出现。

—— 记忆回想 ——

体力UP：ルフィ、ゾロ、ナミ、ウソップ、サンジ、チョッパー、ロビン

技能：

ルフィ：パンチ、けつとばし、ジャンプ、ゴムゴムのピストル

ゾロ：峰打ち、ジャンプ、かっ飞ばし、刀狼流し

ナミ：振り回し、诱惑のキッス、ジャンプ、タクトさばき

ウソップ：ウソップホッピング、轮ゴ～ム、ウソップ铅星、つっこみ

サンジ：ジャンプ、フランシエ、エポール、カジクー

チョッパー：脱出、毛皮强化、ごめんあさい！、诊断、治疗

ロビン：ジャンプ、邪魔しないで！一轮咲き、トレスフルール

—— 图鉴收集 ——

物品：麦わら帽子、和道一文字、骨つき肉、バーベル、みかん、ゴーイング·メリー号、いい氛围气の棒、シャワー、新鲜たまご、パチンコ、双眼镜、冷藏库、フラスコ、スナイパー

倪超	我总觉得PSP的周边比NDS的少，SONY要加油啊！
读者资料	17岁，男，200062，上海市普陀区白兰路169弄8单元902室，兴趣：SP、PSP、PG

ゴーグル、カゼ药、エターナルポース、航海术の本

人物： モンキー·D·ルフィ、ロロノア·ゾロ、ナミ、ボン·クレー、フォクシー、ポルチェ、ウソップ、サンジ、ロビン、チョッパー、游牧民トンジット、みなともさん、トサカノキング、青キジ

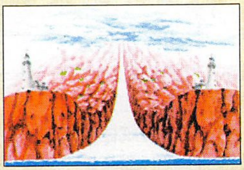
地点： 记忆にない砂浜、トンジットの家

第二章 ふたご岬

主线流程

1、与名もない海岸的居民对话，得知这条航路被海军警戒起来了，要从此通过必然要发生战斗。这次战斗是选择三个参战角色，要选择一些战斗力比较强的，只要把所有海军士兵全清理干净就可以了。

2、打败海军后，到达了伟大航路的入口——双子海峡，和守在双子海峡的老人クロッカス交谈，使ルフィ回想起和鲸鱼ラブーン的约定。随后找到ラブーン并到他的肚子里，清理掉所有的木桶和木箱，这个任务需要两名角色的配合，要打倒坏掉的柱子并用它搭桥，才可以使另外一个角色通过断开的地方。



3、在鲸鱼的肚子里不巧碰上了Mr.9的搭档ミス·ウェンズデー，由于敌人是女性，所以参战角色一定不能选サンジ，否则怎么攻击都不会使敌人受伤。

4、离开鲸鱼的肚子，在回双子海峡的路上ミス·ウェンズデー回想起来自己是アラバスタ王国的公主，并加入到队伍中。

5、回到双子海峡向老人告别，便可前往下一个海域。

分支

1、在海上有一些海王类，遇到后会把他们加到图鉴中。

2、在名もない海岸会遇到海军，并发生战斗。

3、在クジラ岛上可以接附近居民的委托：在限定时间内把树上的枯叶全部打落，中间有被水隔开的地方，需要踩白色的机关等落石掉下来后就可以过去了。

4、在名もない浜边可以去挑战仓库番，顺便说一下，像ゾロ的鬼斩り、チョッパー的脱出这种向前突进的技能是可以穿过箱子的，所以可以带有这种特技的人去挑战，会容易一些。

5、挑战完木工的仓库番后会出现一条船，也是这个游戏中挑战项目之一，不过这个挑战是提一些原作中的剧情等，让你判断对错，如果是对的就点燃圆圈的火把，反之点燃叉子的火把。问题答案：1.× 2.○ 3.× 4.○ 5.○



记忆回想

体力UP： ルフィ、ゾロ、ナミ、ウソップ、チョッパー、ロビン

技能：

ルフィ：ゴムゴムのバズーカ

ゾロ：鬼斩り、鹰波

ナミ：サンダー=テンポ、スリ抜け

ウソップ：パウンド、火炎星

サンジ：ヴォーショット

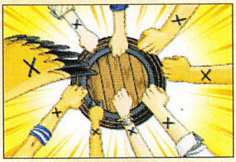
チョッパー：万能药

ロビン：百花缭乱「大飞燕草」

图鉴收集

物品： 海军船、赏金稼ぎの刀、リカのおにぎり、フライパン、电传虫、ボスからの手纸、G·メリー号のマニュアル、キッチンセット、洗タク物、マイマイタケ、银货、ハンモック、ライム、盐の结晶、海军の掲示板、マッチョルーム、金货、钓りザオ、オール、くさつたソース、セクシーフォクシー号

人物： クロッカス、ラブーン、ミス·ウェンズデー、ネフェルタリ·ビビ、カルー、大王イカ、赤ヘビカサゴ



地点： ふたご岬

第三章 ウイスキーピーク

主线流程

1、和B·W社员对话后来到了赏金猎人之町ウイスキーパーク，和里面的居民对话后出现新地点。

2、在B·W秘密の岛遇上了狐狸海贼团，并与他们开战，BOSS不难，路上的一些陷阱比较烦，要先把二层的几个柱子毁掉，不然到不了BOSS那里。

3、回到ウイスキーピーク和町长イガラッポィ开战，打败他后用记忆回想想起“王女守护契约”，身为王宫护卫队长的イガラム看到众人愿意保护公主的安全，作为谢礼把永久指针交给众人。

4、有了永久指针后就可以去下一个海域了。

分支

1、B·W秘密の岛上可以挑战仓库番。

2、在B·W秘密の岛下面的民家里可以接到任务，条件是在最短的时间内把树叶清扫干净，其实不难，只要用好周围的火药桶即可。

3、在ブランデーヒル有两个任务可以接，并且在到ブランデーヒル的航路上会遇到金棒アルビダ。特别说一下两个任务中找宝物那个，先在图中的位置处踩下机关，然后推开右下角的墓地，上面的路就通了，打碎某个地方的所有石头，宝箱就会出现。





记忆回想

体力UP:ルフィ、ゾロ、ナミ、ウソップ、サンジ、チョッパー、ロビン

技能:

ゾロ：虎狩り

ウソップ：ケチャップ星

サンジ：反行仪キックコース

チョッパー：重量强化パンチ

ロビン：金盏花

图鉴收集

物品：获物のサイ、获物のトカゲ、へのへのダミー人形、ケチャップ、空の战士の盾、潜水具、ひまわりの种、ウソップハンマー、魔女の包丁、ランブルボール、折れたツノ、かざぐるま、コナッシユ、モーダのおいしいミルク、サトウ、カラス丸、モーガン像、アルビダ海贼船、迷の指令书、海图、黄金のホコ

人物：ハンバーグ、イガラッポイ、イガラム、うしまだら、アルビダ

地点：ウイスキーピーク

第四章 ドラム王国

主线流程

1、在航行的路上ナミ突然感到不适，头热得很厉害，但是作为船上唯一的医生チョッパー已经忘记自己是医生了，于是只能去医学最发达的ドラム王国找医生去治疗。



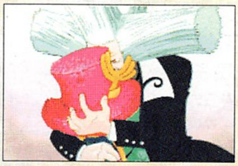
2、在ビッグホーン村碰到了原ドラム王国的国王ワポル，并发生战斗。他的攻击方式十分简单，注意利用树桩躲避他的攻击。

3、在ドラムロック见到教给チョッパー医术的老师Dr.くれは。

4、回到ビッグホーン村见到了原ドラム王国的守备队队长ドルトン，然后和附近两个村的村民对话后出现ギャスタ村。

5、和ギャスタ村的村民对话后，再回去和ドルトン对话，可以得到キノコ图鉴，并出现キノコ洞。

6、众人准备去洞中寻找蘑菇アミウダケ，谁知又遇上了狐狸海贼团，只好开战。战斗中要注意缓慢光线，还好在游戏中不是30秒的效果。





7、利用记忆回想，チョッパー想起了Dr.ヒルルク以及自己是个医生。

8、回到ドラムロック和变形后的ワポル战斗。这场战斗只有チョッパー一人，技能方面重量强化パンチ和飞力强化是首选，这两个技能可以形成连击，另外脱出是一个比较不错的移动技能，可以考虑下。战斗中要小心ワポル手下的锤子攻击，被打到后会暂时行动不能。

9、使众人丧失记忆的谜之少年突然出现，并留下了永久指南针，这究竟是帮助还是个陷阱？和ドルトン告别后就可以向下一个海域进发了。

分支

1、在可以去下一个海域时到ドラムロック会有躲飞刀的游戏。

2、在ビッグホーン村可以接村民的任务，在很多雪人中找到宝物，其实只要把最上面的雪



夏秋捷	新鲜出炉的PG已握在手心，翻开第一页的瞬间明显感觉到自己的心跳骤然加快。
读者资料	17岁，男，200237，上海徐汇区上中西路120弄2号501室，兴趣：玩掌机、看PG



人打坏就可以了。

3、完成上面的任务后，ココアウィード村也会出现新任务，打倒所有ドラム士兵，战斗中要小心雪崩，利用栅栏就可以避开。

4、在雪解けの岛接受木工的挑战可以得到物品。

5、ギャスタ村的任务中要利用落下来的冰块，这样才可以到达对面。更巧妙的方法是利用チョッパー的脱出，在中间可以变换方向，即使不利用冰块也可以顺利到达（注意变换方向时要轻点方向键）。

6、解决完上面的事件后再回到ココアウィード村，还是和ドラム士兵战斗。

7、完成上面事件在ギャスタ村和ビッグホーン村都会出现新任务。ビッグホーン村的任务还是在雪人中找宝物，不过这次位置变了，需要攻击第一棵树，才会出现有宝箱的雪人。ギャスタ村的任务是击败所有的偷猎者。

8、上面任务完成后在ココアウィード村和キノコ洞会出现新任务。キノコ洞的任务同样可以利用チョッパー的脱出技能来走捷径，这个任务完成后会出现高一级的任务，用同样的方法可以轻松过去。

记忆回想

体力UP:ゾロ、ナミ、ウソップ、サンジ、チョッパー

技能:

ルフィ：ゴムゴムのガトリング

ゾロ：龙卷き

ナミ：サンダーボール

ウソップ：冲击贝

サンジ：ムートンショット

チョッパー：飞力强化、重量强化

ロビン：四轮咲き

图鉴收集

物品：スノウクイーン、ほろほろのジャケット、ドラムロック、医疗カバン、医术书、シロラー、アミウダケ、ヒルルク旗、ピンク粉、たつまき、ソリ、雪だるさん、纯银のカギ、イカガイ、バット、青の指轮、石版のカケラ、アルビダの金棒、ハイパー雪だるさん、赤の指轮、黄金のカギ、ステンドグラス、金のなる木

人物：ワポル、Dr.くれは、ドルトン、ハイキングベア、イッシー20、Dr.ヒルルク、ワポル（变形后）、チェスマーリモ、迷の少年、ネギ熊まりあ、ロッキー・ハッタリー、ラパーン、スノウバード

地点：ココアウィード村、ドラム岛、ビッグホーン村、ロープウエイ、ギャスタ村、キノコ图鉴、キノコ洞

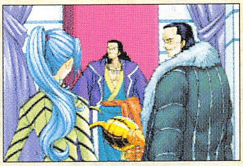
第五章 アラバスタ

主线流程

1、众人上陆后来到ナノハナ，见到了原来在ユバ挖水的老伯トト，但是老伯似乎把很多事情都忘记了，不过从他口中得知反乱军的领袖コーザ在カトレア。

2、在カトレア见到了和ビビ公主青梅竹马的コーザ，但是コーザ也不记得ビビ了，提到童年的事情时，コーザ显出一副很痛苦的样子，看来这里的事情没那么简单。

3、到了アラバスタ的首都アルバーナ市街见到了王国护卫队的ペル，连他也忘记ビビ是公主了。



4、几个人前往宫殿，才知道アラバスタ的人都丧失记忆了，并且受着クロコダイル的控制。这场战斗是伤不了クロコダイル的，只要拖延时间就行。

5、由于找不到攻击他的好方法，几个人只好先逃出来，来到レインベース。和这里的居民对话后出现レインディナーズ。



6、和副管理人员对话后来到地下，在这里和ミス・ダブルフィン

安帅	我在游戏中获得乐趣，我在乐趣中获得快乐，我在快乐中感受美好。
读者资料	16岁，男，253000，山东德州三八路信得文具店转实验中学高一8班，兴趣：电脑、运动

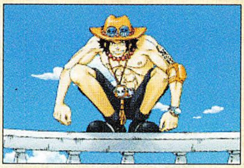
ガー交战，她的攻击方式比较简单，可以简单取胜。

7、回到宫殿，在地下圣殿遇到了Mr.1，Mr.1算是比较有难度的BOSS，攻击方式也很多，而且攻击力防御力都很强。

8、利用ロビン的记忆回想，想起クロコダイル的弱点。

9、到アルバーナ宫殿和クロコダイル决战。在场地上有很多突起的地方，攻击后会冒出水来，身上沾上水后就可以攻击クロコダイル了，更直接的方法是用ウソップ的泉水星，不过攻击力不够高，会比较慢。

10、和几个城镇的人对话后告别了ビビ公主，众人继续寻找指向下一个地点的永久指南针。



11、回到本章初始的位置会发生对话，然后海上会出现エース的船。

12、和レインベース、ユバ的居民对话后再和エルマル的居民对话，会出现クンフージュゴン岛，和モンブラン・クリケット对话选はい后，就可以向下一个海路前进。

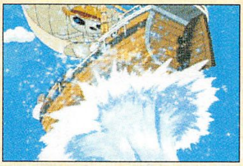
—— 分支 ——

1、モンブラン・クリケット对话选いいえ后，到カトレア和居民对话，再到エルマル和居民对话，会出现猿山军团中的サルベージ王マシラ，然后到ナノハナ遇到海底探索王ショウジョウ，然后在两棵有椰子树的岛之间会发现沉船。

2、遇到ハサミ后，地图下面会出现アルビダ的船，然后就可以到上面的船上回答问题。问题的答案：1.× 2.〇 3.〇 4.× 5.× 6.× 7.× 8.× 9.× 10.×

3、可以去下个海域时，クンフージュゴン岛上可以向功夫海牛挑战，要先用两边的人打开开关，让中间的人到达楼梯即可。

4、打败功夫海牛后会出现パンダマン，和ロッキー对话后可得到ドスコイパンダストラップ和ドスコイパンダ茶碗。



5、在ユバ可以挑战木工的仓库番。

—— 记忆回想 ——

体力UP:ルフィ、ゾロ、ナミ、ウソップ、サンジ、チョッパー、ロビン

技能:

ルフィ：ゴムゴムのロケット

ゾロ：牛针、狮子歌歌

ナミ：サイクロン=テンポ

ウソップ：まきびし地狱、泉水星

サンジ：PTキックコース

チョッパー：刻蹄クロス

ロビン：スマッシュ、ロック

—— 图鉴收集 ——

物品：海ネコ、ナノハナの香水、メスカルサボテン、タコパフェ、针、海楼石、历史の本文の石碑、水の入ったビン、食后酒のグラン・マニエ、预约のワイン、ユバの水、エースの船、沉没船、宝くじ券、タコツボ、ドスコイパンダストラップ、ドスコイパンダ茶碗、ブリキング大炮

人物：トト、コーザ、ハヤブサのペル、ジャッカルのチャカ、ネフェルタリ・コブラ、クロコダイル、サンドラマレナマズ、マツゲ、ワルサギ、エリマキランナーズ、バナナワニ、ポートガス・D・エース、ハサミ、モーム、モンブラン・クリケット、サルベージ王マシラ、海底探索王ショウジョウ、クンフージュゴン、パンダマン

地点：ナノハナ、カトレア、アルバーナ市街、アルバーナ宫殿、エルマル、ユバ、スパイダーズカフェ、レインベース、レインディナーズ、地下圣殿の入口、クンフージュゴン岛

第六章 オレンジの町・珍兽岛

—— 主线流程 ——

1、来到了オレンジの町，见到了町长ブードル，得知这个镇经常受到海贼的攻击，见到了小丑バギー，バギー骗ルフィ说草帽是他给的，并叫ルフィ去他的基地玩。

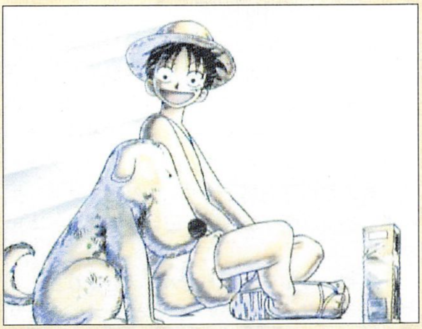
2、到了バギー的基地，バギー说了几句话后就跑了，为了恢复ルフィ的记忆，大家决定回到オレンジの町找找和ルフィ记忆有关联的东西。

3、在得知小狗シュシュ和ルフィ的记忆有关后，准备开始调查シュシュ的行踪。



4、和附近村子的村民交谈后得知シュシュ在一条海贼船上，于是众人找到了那艘船，结

王读者	游戏是一种乐趣，掌机是一种满足，没有年龄的限制，想玩就尽情地玩吧，掌机是我所追求与向往的快乐。
读者资料	15岁，男，512000，广东韶关，兴趣：打机、玩电脑、打篮球



果发现又是狐狸海贼团干的。于是展开了一场シュシュ夺还战。

5、回到オレンジの町，终于知道了攻击这个镇的海贼就是バギー，并决定到他的基地找他算帐。

6、到了バギー的基地发现バギー不在基地里，在他的海贼船上。于是在船上展开战斗。

7、打败バギー后回到オレンジの町会得到永久指南针，然后就可以去下一个海域了。

—— 分支 ——

1、到珍兽岛会接到ガイモン要求你保护珍兽的任务。有两个珍兽要保护，由于比较分散，并且偷猎者会攻击它们，可以把它们带到角落里，一起保护。

2、在下方的民家中可以挑战木工的仓库番。

3、完成上面的任务后在上面的岛上接村民的任务。把最后一层的箱子打坏就可以了。

4、上面的海路上会碰到アルビダ的船，并且可以接受她爱的鞭挞（其实是和她战斗，但是游戏里确实是那么写的……），可以用ナミ在这个位置攻击，其他远程攻击不如ナミ的范围大，因此不推荐。



5、打败アルビダ后，到バギー的基地会和训兽师モージ战斗。这场战斗主要是保护シュシュ，对手只有一个，比较好办。

—— 记忆回想 ——

体力UP:ルフィ、ゾロ、ナミ、チョッパー、ロビン

技能:

ルフィ：ゴムゴムのブレット

ナミ：フォッグ=テンポ

チョッパー：脚力强化

ロビン：クラッシュ

—— 图鉴收集 ——

物品：金鱼姬の指轮、球印、フォクシーピンバッジ、ペットフード、バギー玉、バギー海贼船、黄金のインゴット、黄金の王冠、パンダマンカード、豚の丸焼き、サクラの苗木、コビーの船、タランチュラ

人物：ブードル、道化のバギー、シュシュ、カバジ、ココックス、ウサギヘビ、ライオンブタ、ガイモン、シーモンキー、モージ

地点：オレンジの町、バギーのアジト、珍兽岛

第七章 シロップ村・バラティエ

—— 主线流程 ——

1、在シロップ村的北岸见到了ウソップ海贼团的孩子们。

2、来到シロップ村中，见到了カヤ小姐，但是ウソップ却把这段记忆忘了。

3、在カヤ小姐的家里见到了这里的管家，并告知做药的五种原料都要在森林里寻找。在大家要去森林里找药的时候狐狸海贼团又出来捣乱。只好击败他们。注意，如果用サンジ的话一定不要把他放第二个。

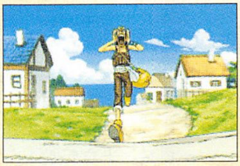
4、把原料交给村中的医生后可以得到给カヤ小姐的药。交给カヤ小姐后，她会让你帮忙去找管家。

5、在カヤ的房子前找到了管家，然后回村子和カヤ小姐对话，会出现村はずれの墓。



6、来到墓前ウソップ想起了母亲去世时的样子，并要成为像父亲那样的海贼。在墓地附近会遇到ジャンゴ，并且在和另外一个人准备什么计划，于是上前阻止。

7、来到大房子，クラハドール终于露出他真正面目——黑猫海贼团原船长"百计のクロ"。他的阴谋就是要占有カヤ家所有的家产，并且要杀光村里的人，不容分说立即开战。



8、打败黑猫海贼团后和メリー对话会出现新地点"海上レストラン海域，随后会在海上餐厅开战。

9、随后来到绝壁の孤岛，这里会见到ゼフ，

朱立人	现实是残酷的——SP第8次没收，只能与PG相依为命。
读者资料	15岁，男，200001，上海黄浦区汉口路441号308室，兴趣：篮球、电玩、看PG



对话后出现バラティエ海域，并和クリーク战斗。先是和鬼人のギン的战斗，要推中间的炮弹来炸他。

10、用记忆回想起ALL BLUE后，和ゼフ对话可得到永久指南针，可以前往下个海域。

—— 分支 ——

1、シロップ村北岸可以接受木工的挑战。

2、在村はずれの墓，会有海贼提问。问题答案：1.◯ 2.× 3.× 4.× 5.× 6.× 7.× 8.◯ 9.× 10.× 11.◯ 12.× 13.◯ 14.◯ 15.×

3、完成上面的提问后，シロップ村北岸会出现海军。任务是保护货物。



4、在绝壁の孤岛的对话结束后，大きな屋舍处有人让你帮他打枯树的叶子。由于这次需要远程攻击，所以第二个人建议选ナミ，并装备仕事人手里剑。

5、在绝壁の孤岛会接到救出珍兽的任务，不过要把珍兽带到最上面才算完成。

6、完成以上任务后，下面会出现岩山，在那里可以遇到鹰眼，但不会发生战斗。

—— 记忆回想 ——

体力UP:ゾロ、ウソップ、サンジ、ロビン

技能:

ウソップ：手里剑流星群、炸裂サボテン星

サンジ：コンカッセ、海贼便当

ロビン：十六轮咲き

—— 图鉴收集 ——

物品：木の实、花のタネ、白い花束、ハチミツ、たまご、カヤのクスリ、海贼铳、アトラス、クロの海贼船の船首、まき贝、フルーツのマチェドニア、烧石シチュー、じゃがいものパイユ、フォクシーマスク、バラティエ、スコップ、青天割料理人帽子、ウーツの钢ヨロイ、组み木、名工の作った宝箱、三分の砂时计、人鱼の绘

人物：にんじん、ピーマン、たまねぎ、カヤ、クラハドール、メリー、ジャンゴ、キャプテン・クロ、にゃーバン・ブチ、にゃーバン・シャム、首领・クリーク、鬼人のギン、ゼフ、ミホーク

地点：シロップ村、大きな屋敷、バンキーナの墓、绝壁の孤岛

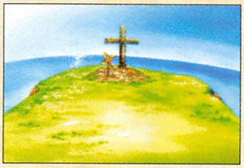
第八章 ココヤシ村

—— 主线流程 ——

1、和ゴザの町的居民对话，得知这一带受鱼人的支配，于是决定探个究竟。

2、来到ココヤシ村，从村长ゲンゾウ看到ナミ回来很高兴，但是ナミ失忆了，记不起来原来的事情了，为了能让她想起来，决定到她原来生活的地方看看。

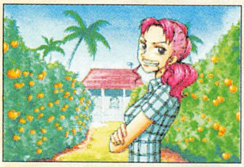
3、在ノジコの家见到了ナミ的义姐ノジコ，并答应和大家一起帮ナミ找会记忆。



4、去过ベルメールの墓后，回到ノジコの家，ノジコ会让你去はっちゃん帝国。

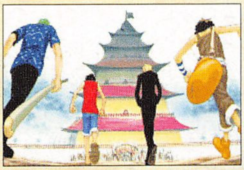
5、到了はっちゃん帝国（アーロン被打倒后，被关在牢房里，于是就建立起はっちゃん帝国），去找所谓“恩人”的鱼人们，但是他们让ナミ准备一亿贝里，众人觉得事情蹊跷，决定再收集些情报。

6、和周围的村民交谈后找到了靠金钱坐上海军大佐的ネズミ，并和他展开一场战斗。打败他后会说出一亿贝里藏在西边的ネズミの巢中。



7、点燃ネズミの巢中的火把就可以出现新道路，最后得到一亿贝里。老鼠对你的伤害十分高，要小心躲避，而且尽量找些HP多

徐瑞祥	自从看了绫小路义行的文章后，每次我新书拿到教室总会被同桌马上“削”去，一阵爆笑后留给我一本被蹂躏过的PG。
读者资料	15岁，男，200082，上海市杨浦区杨树浦路563弄62号，兴趣：音乐、篮球、游戏

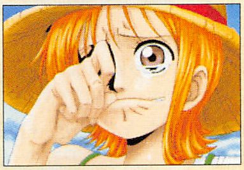


的人来参战。

8、拿到了一亿贝里，交给はっちゃん后才知道这个钱是用来释放アーロン的。

9、回到村子ナミ想起了和ベルメール一起生活的日子。在上方的村子里找到はじめての海图，在はっちゃん帝国中找到了自己原来画地图用的笔。想起了原来的事情，并和アーロン等人对决。第一场是和はっちゃん的战斗，要在他的冲收招时攻击他，或是在他转晕时攻击他，后面他会吐出墨汁站在图中的位置就可以躲开。第二场战斗是对アーロン。





10、和ゲンゾウ和ノジコ对话后，在ベルメールの墓前找到了永久指南针。

分支

1、在ネズミの巢有木工的挑战。

2、在海军基地附近会遇到黑槛部队的船。在对付黑槛ヒナ时建议用远程攻击。

3、可以和海军基地的海军交战。

4、打败アーロン后，会出现たこやき8。

记忆回想

体力UP:ルフィ、ナミ、ウソップ、サンジ、チョッパー、ロビン

技能:

ルフィ：ゴムゴムのオノ、ゴムゴムの风船

ゾロ：三千世界

ナミ：サンダーボルト=テンポ、トルネード=テンポ

ウソップ：

サンジ：メロ～リンビ～ム、キュイソー・ジャレ

チョッパー：樱井木

ロビン：二十轮咲き

图鉴收集

物品：赤い花束、1亿贝里袋、黄金の宝剑、ウッカリブーツ、ノジコのお下がり、生ハムメロン、特制みかんソース、はじめての海图、异议の扇子、血で汚れたペン、特注メガネ、サーキースのナイフ、アーロンの齿、わたあめ、タコバルーン、人鱼のウロコ、ハートメガネ、ホイッスル、キューティワゴン号

人物：ゲンゾウ、ノジコ、はっちゃん、アーロン、チュウ、クロオビ、ネズミ大佐、パンサメ、サウスバード、ケイミー、黑槛のヒナ、寝返りのジャンゴ、两铁拳のフルボディ

地点：ゴザの町、ココヤシ村、ノジコの家、ベルメールの墓、はっちゃん帝国、海军基地、ネズミの巢

第九章 ローグタウン

主线流程

1、到民家中准备打听消息，结果居民见到ルフィ都吓跑了，说的话都和处刑台有联系，由于大家的这段记忆都消失了，所以只好到ローグタウン找找线索。

2、在ローグタウン东地区会遇到送给ゾロ三代鬼撤和雪走的武器店老板。



3、和老板对话后来到西地区，遇到了海军女剑士たしぎ。这场战斗中不能攻击，只能等たしぎ出招把箱子砍坏，找到出口（图中位置）。下一场战斗就可以正常攻击了，只不过对她的伤害是通常的一半。





4、在ローグタウン的中央广场找到了居民所说的死刑台，并遇到了海军大佐スモーカー。

5、在ローグタウン和民家中间的海路会发生剧情，然后得到永久指南针。

分支

1、和武器店老板对话后就可以挑战木工的仓库番。

2、可以去下一个海域时，到民家可以接居民的任务。

3、可以去下一个海域时，可以到ローグタウン接受提问的挑战。问题答案：1.○ 2.× 3.× 4.○ 5.× 6.○ 7.× 8.○ 9.× 10.○ 11.×

吴元龙	上课看PG，下课看PG，就连在被子里都忍不住点灯看，天啊，你怎么这样吸引我。
读者资料	18岁，男，213141，江苏常州武进区卜弋镇刘巷村泰东路126号，兴趣：电玩、电脑

12.× 13.○ 14.○ 15.○ 16.× 17.× 18.×
19.○ 20.×

记忆回想

体力UP:ルフィ（、ゾロ、サンジ、ロビン

技能:

ルフィ：ゴムゴムのライフル
ゾロ：百八烦恼凤
ウソップ：风贝
チョッパー：刻蹄ロゼオ

图鉴收集

物品: ミヤマ、三段アイス、ぺろぺろキャンディ、ノーランドの绘本、空鱼、タルタイガー号、战士のシューター、アフロヘッド、超スズメ、ヘラクレス、黄金のウロコ、フォクシー海贼旗

人物: いっぽんマツ、たしぎ、白猫のスモーカー

地点: ローグタウン、死刑台

第十章 フーシャ村

主线流程

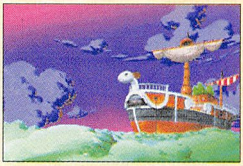




1、来到了ルフィ出生的村子——フーシャ村，在村中见到了送给ルフィ草帽的红发シャンクス，并要看看路飞到底成长了多少。这场战斗只要拖延时间就可以胜利。之后还会再较量一场，这场就要击败シャンクス了。

2、到附近的地方收集食物后，谜之少年恢复了体力，在ルフィ回忆起自己的誓言后，就可以到ノコ空间做最后的决战了。

分支



1、在河口可以和海贼战斗。

2、在民家可以接受居民的任务，还可以挑战仓库番。

记忆回想

体力UP:ルフィ

技能:

ルフィ：ゴムゴムのストーム
ナミ：しあわせパンチ
サンジ：トロワジエムアッシ
ロビン：クロス

图鉴收集

物品: のりせん、カボチャジュース、チェリーパイ、麦わらの海贼旗、オクトパクツ、落ちてきた星、ウェイバー、绿の指轮

人物: 赤发のシャンクス、ノコ、少年、タツノコドラゴン

地点: フーシャ村、ノコ空间、ノコ空间入口

第十一章 ドラゴンドリーム

在看完结局画面后记录，并读取存档便可进入第十一章。本章实际上就是BOSS战的集合，另外也是为了完美图鉴。

主线流程

1、在梦幻の岬可以选Mr.2、ビビ、エース其中一人做同伴。

2、在梦幻の扉可以通过输入密码来和隐藏BOSS对决。密码如下：输入 なまはむめろん 就可以和青キジ对决，打败青キジ后输入 はねつきぼうし会和鹰眼对决、打败鹰眼后输入アロハシャツ 就可以和フランキー对决了。顺便提一下，打败青キジ的办法就是远离他，等他睡着后再去攻击。

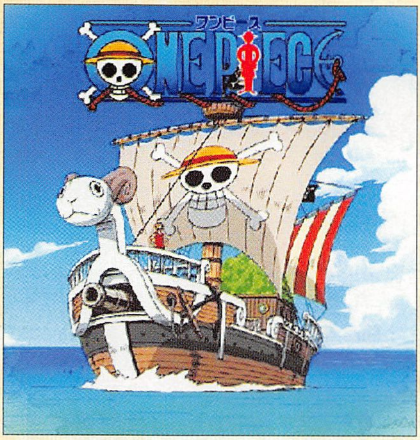
3、打败所有的BOSS就可以看到真正的结局了。

图鉴收集

物品: アフロマイク

人物: フランキー、エネル

地点: 梦幻の涡、タツノコ岛



章壬申	《掌机迷》是我们掌机玩家的朋友，希望《掌机迷》能像好游戏一样不断出新。
读者资料	13岁，男，200050，上海市长宁区西诸安浜路405弄14号402室（新中小区），兴趣：玩掌机、PS2

游戏心得

关于图鉴完成度：图鉴每完成10％就会得到新技能。

完成度	技能	使用者
10％	ゴムゴムのバズーカ!?	ルフィ
20％	无刀流鬼斩り	ゾロ
30％	仕事人手里剑	ナミ
40％	ハートのプリンス	サンジ
50％	ゆでたまご星	ウソップ
60％	无价の大宝	ロビン
70％	闪光贝	ウソップ
80％	无刀流龙巻き	ゾロ
90％	受け继がれる意志	チョッパー
100％	ゴムゴムのキャノン	ルフィ

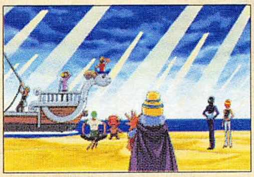
—— 主要角色技能分析 ——

这个游戏的技能算是比较多的，在此只挑一些常用人物的实用技能做分析。



ルフィ：A技能中パンチ虽然是攻击力最低的，但是攻击速度很快，除了ゴムゴムの风船外可以连所有的B技能。ゴムゴムのピストル，出招速度比较慢，但是在一些关卡中会给过关带来方便。ゴムゴムのライフル，A技能中攻击力最高的，击中敌人后使敌人行动不能的效果给这个技能带来很大的泛用性，而且可以实现用这个技能攻击多次，出招速度慢是个硬伤。B技能主要是过渡用，けっとばし、ゴムゴムのバズーカ、ゴムゴムのオノ都是比较不错的技能，但是由于ゴムゴムのバズーカ的吹飞效果，不能连上某些AB技能。AB技能中ゴムゴムのガトリング无非是最实用的，ゴムゴムのキャノン虽然威力强大，但是入手较晚，只能对付后面几个BOSS。

ゾロ：A技能中主要是鹰波和无刀流鬼げり的实用性最高，峰打虽然可以把敌人打成行动不能，但是由于出招太慢所以不推荐。鹰波面积虽大，但是也是出招慢，而且并不适合近身使用。无刀流鬼げり和B技能中的牛针是最好的组合，再加上狮子歌歌，会给敌人造成很大伤害。B技能中的虎狩り虽然也可以连上狮子歌歌，但是伤害方面比牛针差远了，AB技能中的三千世界为反击技能，发动后虽是无敌，但是BOSS攻击时通常也是无敌的，所以对于一些BOSS没有用武之地。

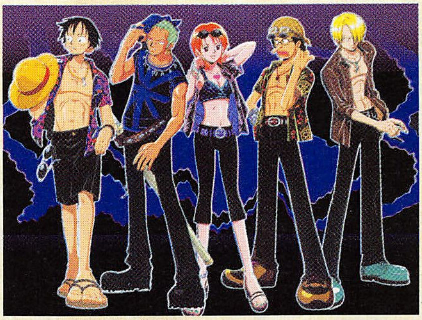


サンジ：A技能中只有フランシェ可以连上B技能。B技能中从打击范围和攻击力方面来看，カジク一是首选，而且入手也比较早。AB技能中ヴォーショット和ムートショット是比较常用的，前一个可以攻击一列，在人多的地方适用。ムートショット通常是BOSS战用，和A、B技能连续使用可以大伤BOSS，后面得到的技能中虽说有效果不错的，但是伤害方面不够，而且这几个技能入手较早，使サンジ成为初期主力。

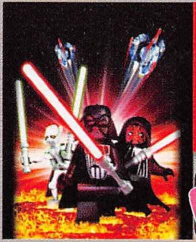
チョッパー：ごめんなさい这个技能在后期可以和刻蹄ロゼオ、刻蹄クロス形成很强的连续技。重量强化パンチ虽说可以和飞力强化形成连续技，但是飞力强化后没有合适的AB技支持，所以不是很实用，在游戏后期チョッパー的攻击能力还是很不错的。关于脱出的用途在攻略中提过了，可以很快的通过部分解谜关卡，另外，飞力强化、脚力强化等技能也是可以用在部分解谜关卡的，而且有些时候比脱出的用处更大。

ナミ：仕事人手里剑由于攻击力不俗，面积较大，当之无愧是A技能中最实用的，缺点是连不上B技能中的一些远程攻击技能。在B技能中サイクロン=テンポ是一个不错的技能，而且可以和トルネード=テンポ形成很有威力的连续技，トルネード=テンポ的缺点就是攻击距离近了点。另外ナミ的一些效果技能也很不错，比如令敌人行动不能，由于都是远程的技能所以实用性要比其他人的强一些，降低视野也是一个比较有用的技能，缺点是出招慢，效果持续时间短，不过熟练掌握这些技能后会对战斗有所帮助。

文、责编/翔武



王睿	若上边角栏的话，想必高考也结束了，如果考的好就能买iDS了，期待ing。
读者资料	18岁，男，650000，云南昆明丰宁小区21幢7单元201室



LEGO STAR WARS



GBA		
EIDOS	ACT	128M
2005.03.24	29.9美元	1人用

本游戏爆机后会出现FREE PLAY模式，其中可以任选角色重打之前各关。例如可以用渣渣·宾克斯(Jar Jar Binks)、达斯·马尔(Darth Maul)之类强跳型人物到达一些原本无法到达的高台，或是用R2-D2打开一些以往无法打开的隐藏地点等。每一关都有5处SECRET POINT，全部收集便可以得到一条秘技。

第一部 幻影威胁(Episode I：The Phantom Menace)

第一关：贸易联邦宇宙船(Federation Ship)

初始角色：奥比王·克诺比(Obi-wan Kenobi)

场景1 会议室(Negotiating Room)



调查4把椅子可以得到一些积木碎片，之后调查房间右上角的开关打开闸门。出门后会遇到5个机器人士兵(Battle Droid)，按住B键可以用光剑将它们发射的激光反弹回去，这一招要多加利用。通道拐角尽头的房间内有一名扎瓦族(Jawa)人，可以用积木碎片从他手里购买生命点数。地图右下的通道地板上有一些蓝色开关，踩下后会从上方掉下一些物品。通道尽头的房间内有一个折叠的平台，按住L键可以将积木重组。之后便可以从平台跳到上层。通道的岔路口处有4个开关，全部踩下后便会打开左手的门。进门后右拐，登上平台后继续前进便可以进入下一个场景了。爆机后使用跳跃力高的角色可以跳上扎瓦族人背后的高台，取得一个SECRET POINT；如果选用R2-D2的话则可以打开地图最右上的房间，取得一些补给。

场景2 内部(Interior)

通道左边的地板上有9个开关，按顺序全部踩下后可以得到一些不错的补给品。从最后的开关左边跳上去，可以用原力打开通风道进入隐藏房间。通道右边有两处炮台，破坏后可发现两个SECRET POINT。沿通道前进，上方高处有4个小房间，里面有商人。沿最后一个房间一直向高处走，便可以进入下一个场景。



场景3 船坞(Launching Dock)

本场景的敌人比较多，要利用掩体与地形高低差与它们周旋。地图上方有两架飞船，用原力打开后可以在里面获得一些积木碎片和补给品，飞船左边的高台上有一个SECRET POINT。地图最右边的飞船用原力无法打开，需要踩下飞船右边的一排开关才能打开，飞船顶部也有一个SECRET POINT。进入飞船后干掉一组机器人士兵，过关。



第二关：纳布丛林(Naboo Forest)

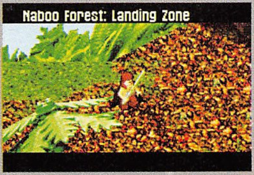
初始角色：奥比王·克诺比(Obi-wan Kenobi)

场景1 着陆点(Landing Zone)

这张地图非常简单，直走转弯再直走就可以。这一区多了乘坐单兵飞行器(STAP)的敌人，飞行器打爆后会变成普通机器人士兵继续与你战



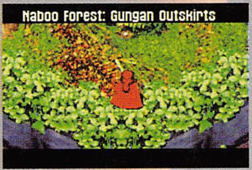
潘稚勇	当你为PSP炫丽的画面着迷时，想想NDS带来纯粹的快乐的体验，相信你也会和我一样，成为一名任饭。
读者资料	22岁，男，113006，辽宁抚顺第二医院器械科潘晓慧转，兴趣：掌机、足球、电影



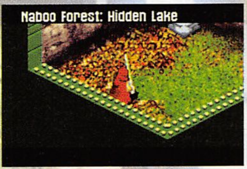
斗。不想与它们多纠缠的话可以从木桩上走，利用高低差摆脱它们。拐角处有一个隐藏房间可用L键打开，内有一个SECRET POINT。爆机后可用跳跃力强的角色登上左上方的平台，不过除了一个商人与大批敌人外没什么值得一提的东西。

场景2 冈冈郊外(Gungan Outskirts)

向上走几步便会看到渣渣·宾克斯(Jar Jar Binks)跑过来，按SELECT与他对话后，便可以在奥比王与渣渣之间切换了。渣渣的战斗力虽然很弱，但移动和跳跃能力都十分惊人，可以跳到一些原来无法到达的高台上。用渣渣跳到左下角平台上踩下开关，关闭几处能量墙后继续向上前进，路上有一个SECRET POINT。上方高地有两艘贸易联邦飞船，把飞船前的两个炮台打爆后会出现开关。踩下开关后能量墙关闭，便可以进入下一个场景了。右边飞船的右上角也有一个SECRET POINT，千万别忘了。



场景3 秘密湖泊(Hidden Lake)



用渣渣跳上左边的高台，换奥比王用原力打开3个箱子里的开关后，从上方原本被能量墙挡住的地方绕过去。左上角有一个SECRET POINT，之后一直向下便可以到达出口。一路上有不少补给，要注意收集。靠近出口的地方可能会碰到驱逐机器人(Droideka)，这种机器人可以展开护盾时防御力惊人，因此一定要趁其不备一举消灭。爆机后使用R2-D2可以打开右下方的隐藏区域，取得一个SECRET POINT。这里有一些超级机器人士兵(Super Battle Droid)比较难对付，要注意。

第三关：纳布城(Naboo City)

初始角色：奎贡·金(Qui-Gon Jinn) 渣渣·宾克斯(Jar Jar Binks)

场景1 街道(Streets)



这个场景中的隐藏要素极多。首先用渣渣从最上方的阳台跳到街道上，注意在积水的地方会跳得很低。街道上到处都有开关，打开后会有各种好东西，其中包括四个隐藏房间，两个隐藏商人。用原力移动左下方后，换渣渣跳上城墙。此时会看到机器人士兵将公主带走，追上去就可进入下一个场景。右下的阳台、中央的高台和上方的塔楼各有一个SECRET POINT，别漏掉。

场景2 皇家花园(Royal Courtyard)



这也是个复杂的场景，首先要到左上方救出阿米达拉公主。公主的武器是与敌兵一样的激光枪，但本游戏瞄准的手感不太好。喜欢射击战的玩家可以试着挑战一下。渣渣可以把地图上的宝箱当踏台跳到墙壁上，因此不要急于破坏宝箱。从地图左方下去，还能用原力搭起平台来到左上方的封闭区域，这里有一个商人与一间隐藏房间。墙壁上像镜子的东西可以用公主的激光枪打碎，里面会有一些积木碎块之类的补给。把左边大门旁的两面镜子打碎后开门，进入场景3。

场景3 机堡(Hungar)

这一场景的主要目的是帮助5名机械师修好他们的工具，画面右下会显示还剩下的机械师数目。下方平台上有最后一个SECRET POINT，要用原力搬运旁边的垫脚石后才可进入。机堡里敌人不少，而且还有一些驱逐机器人出没。这种小强一般的家伙往往要十几刀才能砍死，所以大可不必与其过分纠缠，能逃就逃。将5名机械师的工具全部修好后就可以过关了。

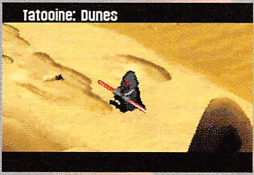
第四关：行星塔图因(Tatooine)

初始角色：奎贡·金(Qui-Gon Jinn)



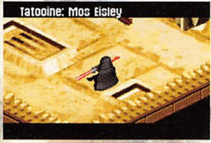
场景1 沙丘(Dunes)

本关的主要敌人是图斯肯土匪(Tusken Raider)。这帮家伙除了能发出如同便秘的驴一般的吼声外，近战时还懂得用枪托攻击将人击退。沿着一开始的位置向上走，开启建筑二层的雷达开关。这个建筑的房顶上还有一个SECRET POINT，但只有爆机后用强跳跃型人物才能到达。地图上有几只沙虫，一旦被咬住就很难挣脱，如果被土匪一枪托打进沙虫嘴里就头疼了。沿着地图上沿走到一处深谷边上，打开另一个雷达开关，此时右下角会出现一辆沙地飞车。驾驶这辆车（跳到车上按住L）便可以通过深谷。峡谷对面停着图斯肯土匪的移动据点，如果不用原力把车门关上便会一直有敌人源源不断地出来。



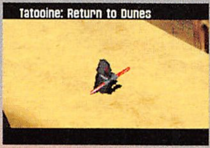
场景2 莫斯·伊斯雷(Mos Eisley)

一进城，便看到一个居民似乎要说些什么，但只能看懂“图斯肯土匪”和“R2-D2”这两个内容（本游戏中所有对话都以图标的形式表现，这样固然有趣，但对不了解原作的人来说却有些费解）。上边的建筑顶上则有一个SECRET POINT。沿着路往前走，可以看到R2-D2正被几个土匪追逐。消灭土匪后与R2-D2对话，便可以令其加入我方。R2-D2虽然没什么战斗力，但按住A键可以浮空飞行，利用这一能力踩下左下平台上的开关，便可以打开城门。进去后再如法炮制，打开第二道城门。城内基本上是一条道走到黑，唯一的岔道尽头房顶上有一个SECRET POINT。走到最里面可以遇到贸易商人（呃……这人叫什么来着？）与他对话后花钱雇到一名机师，并进入场景3。



场景3 重返沙海(Return to Dunes)

又回到了场景1，这次要原路返回了。图斯肯移动据点的门前多了一个可以用原力打开的踏台，车顶上还有一个，最高处则是SECRET POINT。不过这次有了R2-D2，便可以直接飞跃峡谷，不必借助沙地飞车了。峡谷对面没什么特别有价值的东西，一直前进便可过关。但本关最后一个SECRET POINT笔者始终没有找到，只好请各位看官自行发掘了。

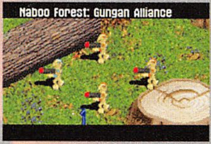


第五关：重返纳布丛林(Return to Naboo Forest)

初始角色：渣渣·宾克斯(Jar Jar Binks)

场景1 冈冈同盟(Gungan Alliance)

本关是把第二关的流程倒过来打，但地图细节上有不少出入。从出发点向上走，原本需要用R2-D2打开的能量前变成了用原力的开关，下面是两个超级机器人士兵和一个SECRET POINT，当然还是只有爆机后才能进去。



场景2 前线(Battle Front)

这里是第二关的场景1，由于使用的是渣渣，可以跳到原来上不去的平台上。地图最上方和最下方各有一个SECRET POINT。假如有绝地武士的话仍然可以打开那个隐藏房间，不过这次会被两个驱逐机器人前后夹攻，甚是郁闷。消灭30个机器人士兵后就可以进入下一个场景了。



场景3 冈冈的胜利(Gungan Victory)

这只是一个纯粹的过场，你有35秒的时间去捡满地的积木碎片，然后进入最后一个场景。

场景4 皇宫(Royal Palace)

你控制的角色变成了奥比王。前面的路上有数道时开时闭的能量墙，趁能量墙关闭时穿过它们，如果被正在开启的能量墙夹住可是会当场没命的。走到道路尽头正好看到奎贡被达斯·马尔(Darth Maul)杀死，接着奥比王便要与达斯·马尔决战了。BOSS战的难度并不高，当出现格剑时只要连打便可以压倒对手。达斯·马尔的攻击判定是身边一周，所以不要以为从背后攻击便可平安无事。





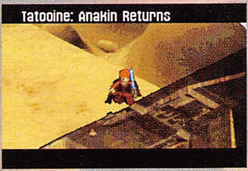
李根	在没有掌机的时候，PG已给了我很大的满足，有了掌机之后PG更是我的好帮手。
读者资料	150000，河北石家庄

第二部 克隆人的进攻(Episode Ⅱ: Attack of the Clones)

第一关：重返塔图因(Return to Tatooine)

初始角色：天行者阿纳金(Anakin Skywalker) 阿米达拉公主(Padmé Amidala)

场景1 阿纳金归来(Anakin Returns)



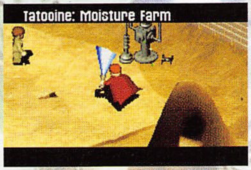
又回到了沙海之中，左边的建筑上有一个为土匪所困的机师，将周围的土匪消灭后能得到一笔可观的酬金。建筑顶上是一个SECRET POINT，但需要强跳型人物。峡谷边上也有一个被土匪包围的机师，将他救出后便可以得到沙地飞车。这次我们可以进入土匪的移动据点，里面还算有些好东西。

场景2 莫斯·伊斯雷(Mos Eisley)



还是熟悉的场景，一路上没有什么值得注意的东西。带R2-D2的话可以到之前那两个平台上取得一些补给，但要小心被西斯侦查机器人打到沟里去。内城的岔道尽头房顶上和地上各有一个SECRET POINT，别忘了踩。走到尽头与贸易商人对话后便可进入下一场景。

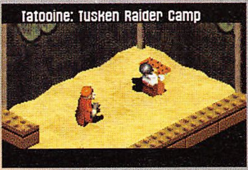
场景3 潮湿农场(Moisture Farm)



本场景的任务是修好5个天线。地图左边和上边的城墙有4个缺口，再加上土匪的移动据点，这个地方会源源不断地出现敌人，因此要用原力把它们堵住。修好全部5个天线后与地图中间的人对话，便可进入下一个场景。

场景4 图斯肯土匪营地(Tusken Raider Camp)

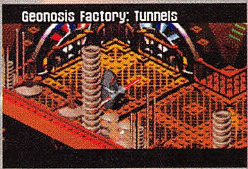
本关的任务是杀死25个图斯肯土匪，这帮家伙在地图上到处都是，随便打就可以了。地图中部平台上有一个SECRET POINT，要从右边的帐篷上跳过去才行。消灭25个土匪便可过关，但是这关又有一个SECRET POINT我怎么也找不到……



第二关：杰诺斯机器人工厂(Genosian Droid Factory)

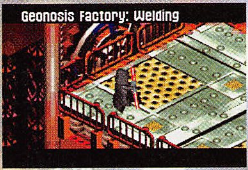
初始角色：奥比王·克诺比(Obi-wan Kenobi)

场景1 通道(Tunnels)



这里的守卫相当肉脚，除了跑得快以外毫无优点。但通道上有不少工作机械，如果被其打中会受不小的伤害。一路向右走便可以看到5部并排的工作机械，趁它们工作的间隙踩下五个开关便可以打开附近的能量墙。另外靠右下一些的地方还有两个SECRET POINT。一路前行，打开第三个SECRET POINT后一路前进，便可以看到出口了。

场景2 焊接车间(Welding)



往前走几步，可以看到一座炮台，旁边有4个开关。踩下开关后关闭能量墙，炮台打不打都可以。第二个房间内除了炮台周围的4个开关外，能量墙附近还有一个开关，房间右上方平台上还有一个SECRET POINT，不要漏掉。接下来是一条长而且没什么技术含量的路，路上敌人不少，一定要注意生命值。然后走着走着你就会被一大群敌人包围，然后就……过关了。

第三关：杰诺斯工厂营救行动(Genosian Factory Rescne)

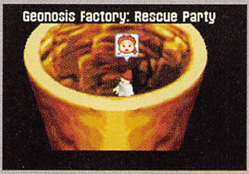
初始角色：R2-D2

场景1 抢救(Rescue Party)

很令人郁闷的一关，一上来只有R2-D2可用。不要乱跑，按照积木碎片组成的箭头指示，沿

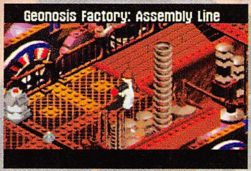


朱江	即使DS行货在1900元以上也一样支持，因为200一盘的正版比日版已低了100多。
读者资料	15岁，男，650031，云南昆明人民东路人民巷50号1单元202，兴趣：游戏、运动



着平台依次移动。不要和敌人纠缠，反正R2-D2的生命值很多，轻易不会被打死。。在最右上的平台用R2-D2与C-3PO对话后，按住A可以飞到高处的平台上。打开开关救出阿纳金。返回最初的房间可以用阿纳金跳到房间左上平台上，那里有一个SECRET POINT。之后沿原来的道路前进，在最下层救出公主。用公主的激光枪打开左边的大门后，进入下一个场景。

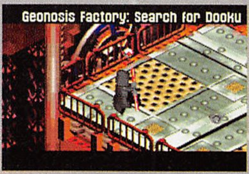
场景2 生产线(Assembly Line)



又回到了第二关第一个场景，但开关和宝物的配置则完全不同，例如原本奥比王出发的地方现在是一个SECRET POINT。前进路线与奥比王基本相同，只不过很多开关要用R2-D2打开。右下通道的右边尽头也有一个SECRET POINT。

场景3 寻找杜克(Serch for Dooku)

与第二关场景2相同的地图，不同的仍然是开关的配置。这里能量墙极多，基本上都需要R2-D2来关闭开关。第二个房间右边尽头平台上打开开关后可以进入一个充满了宝箱、敌人外加一个SECRET POINT的房间。之后用R2-D2从平台右端向左下飞到另一个平台上打开开关，再踩下房间左边三个开关后便可以关闭能量墙。第三个房间中央有一辆小车，组装好后利用小车踏上右边的平台，再用R2-D2飞到上方的平台上。打开全部三个开关后便可以关闭能量墙。房间里还有一个SECRET POINT，应该没人会放过吧。沿路前行到尽头，跳上平台后便可以进入下一个场景。



场景4 杜克的庭院(Dooku's Chamber)



要用尤达大师(Yoda)与杜克伯爵(Count Dooku)单挑了，杜克的特殊攻击是原力闪电，相当厉害，因此不应给他使用的机会。把他逼到角落里，一直猛攻，只要连打够快便可以轻松取胜。尤达大师的特殊能力可以使敌人暂时无法行动，有必要的话可以利用一下。

第三部 西斯复仇(EpisodeⅢ: Revenge of the Sith)

第一关：分离主义者战舰(Separatist Ship)

初始角色：天行者阿纳金(Anakin Skywalker)

场景1 着陆甲板(Docking Bay)

仍然是“踩开关→关闭能量墙→前进”的模式，第三道能量墙的房间左下有一个SECRET POINT。打开电梯后会出现两个驱逐机器人，不要理他们直接进电梯。之后电梯故障，角色换为R2-D2。由于去路再次被能量墙封住，R2-D2必须打开左上方的门前进。由于门后面有大批敌人等着，开门前最好先在门口设置两枚地雷。之后继续前进，地上有4个开关的地方与其他地方相反，只要一踩就会打开能量墙，因此要跳过去。打开房间内的开关后，电梯恢复正常。此时却出现大批敌人围攻R2-D2，什么也别想，一路逃命吧。反正R2-D2比较禁打，只要逃到电梯里就安全了。与阿纳金会合后再次打开电梯开关，之后便可进入场景2。





场景2 保安节点(Security Checkpoint)

沿路前行，拐弯后从右上角跳上平台——下



张恒	ZERO4的难度大大降低了，没有玩洛克人前几作的那种重复N遍后终于过关的欢喜了。
读者资料	21岁，男，050057，河北科技大学（西区）2-39信箱电气032班，兴趣：玩GBA



面敌人成群，还是不要去惹为妙。之后用R2-D2飞到左上角平台上。这里有一个相当麻烦的机关：你必须按提示顺序踩下全部15个开关，只要踩错一个就会前功尽弃，必须重来。因此最好飞过那些不该踩的开关以免出错。踩下全部开关后打开通路，换成阿纳金一路过关斩将杀向出口就可以了。左边的岔路尽头用R2-D2飞上高台可以打开一个SECRET POINT。

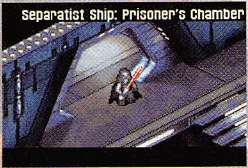
场景3 囚徒的大厅(Prisoner's Chamber)

左下方有一个SECRET POINT，之后到右上方救出囚犯，便可以与杜克伯爵决战了。基本打法和过去一样，不用多说了吧？

第二关：卡施克(Kashyyyk)

初始角色：尤达大师(Yoda)

场景1 滩头(Beach)



克隆军团正在和机器人大军混战，你需要帮助5名克隆士兵修好他们的机器。初始点往右下走一点的墙上(需要强跳型人物)、右下角及左下靠中间一点的位置各有一个SECRET POINT。注意，第三个地点需要乘坐地图最左边的浮游车才能到达。另外在右边靠下的建筑门口可以找到乔巴卡(Chewbacca)，带着他走吧，以后肯定用得着。将5台机器修好以后，克隆兵团打开了被能量墙封锁的道路，从那里便可以进入下一个场景。

场景2 沃尔夏市大门(Wroshyr City Gates)

首先向上走，打开高层平台上的两个开关。第





三个开关被能量墙挡住，所以要另想办法。先下到最下层，打开左边的3个开关以开启城门。之后从中层通道进城，乘坐左边的浮游飞车去打开第三个开关。路上有一个SECRET POINT别忘了打开。打开全部开关后便可以进入下一个场景了。



场景3 高层通道(Canopy)



这一关出现了一种机器人士兵控制的炮座，射击速度比普通炮台快得多。由于地形狭窄，往往会对玩家造成巨大威胁。这关的地形看似复杂，其实却意外地简单。只要沿着高层通道“前进→进房间→进入下一组通道”这样的流程便可顺利前进。一路没什么隐藏要素，上上下下进进出出地走到头就可以过关了。这一段的补给相当少，一定要注意节约生命值。

第三关：弹坑世界(Utapau)

初始角色：奥比王·克诺比(Obi-wan Kenobi)
R4-P17

场景1 着陆点(Landing Pad)

第一个岔路口向右转，路上敌人很多，不要恋战。走到一定位置会发现3个炮台守着一道能量墙，此时人物切换到R4-D17……却发现它被敌人包围了。你有90秒的时间去营救它，不要管途中的敌人，





陶韬 MMV太没诚意了，《牧场物语》这么多死机BUG，不知会不会伤机器的说……
读者资料 15岁，男，215003，江苏苏州，兴趣：玩NDS

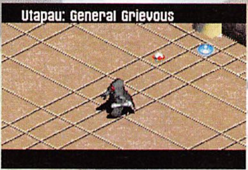
一路狂奔吧！把敌人全灭后，人物切换到R4-D17。刚才的岔路口向左上走，从平台的右边尽头飞到下一个平台上。箱子可以用地雷炸开，里面有点不错的东西。再向右飞到第三个平台上，打开开关后能量墙和炮台便全部浮云了……旁边矮台上有一个SECRET POINT，但R4-D17却怎么也上不去……只能等FREE PLAY时再说了。接着继续沿高台前进，与奥比王会合后便可以从刚才炮台看守的地方进入下一个场景。

场景2 第七层(Seventh Level)



沿着路一直向右上前进，途中有无数好东西，特别是到处都是大小回复这一点令人怀疑这里会不会是个粮仓。右上方的坡道被能量墙封住，需要坡道右边一排开关踩到与左边对称才能继续前进。坡道上面有一门榴弹炮台，它发射的炮弹威力很大而且无法反弹，千万小心。用R4-P17打开道路尽头的开关后继续前进，如果有强跳型人物还可以进入右侧高台上的隐藏房间打开SECRET POINT，高台右下还有另外一个SECRET POINT不要漏掉。从这里向左跳下去就可以进入场景3了。

场景3 格里沃斯将军(Geneal Grievous)



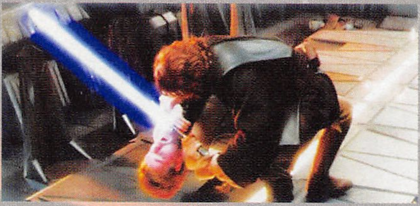
终于要与机器人军团的老大对决了。格里沃斯会先召唤6个超级机器人士兵与你作战，之后会再派出两个亲卫队机器人，等部下全都挂掉后才亲自出马。这个BT的家伙可以同时用4把光剑（因为它有4只手），而且还有一招相当霸道的必杀技。看到它收刀做准备动作的时候最好躲远一点免得吃亏。场景周围有很多开关，踩下去可以得到一些补给。收笔前再感慨一次：这一关的粮食真多啊……

第四关：卡施克·克隆人进攻(Kashyyyk Clone Attack)

初始角色：尤达大师(Yoda) 乔巴卡(Chewbacca)

场景1 机场小屋(Skyreach Huts)

开门→战斗→开门→战斗……这一关单调的



模式让我想起了《恶〇城》的“BOSS RUSH”模式。没有任何令人惊喜的要素，不说了。

场景2 代号66(Order 66)



沿路前进，扫清一些机器人士兵后发现帕尔帕丁(Palpatine)下令克隆军团屠杀伍基族(Wookiee，类人猿、毛毛熊……怎么称呼都可以)。从此刻开始克隆军团就是敌人，把拦路的家伙全都清扫光吧！这里仍然是一条道走到黑，除了有两处需要踩开关切断能量墙外无甚岔路。克隆军团并不比机器人军团强，不过后期有不少榴弹炮台比较难对付。

场景3 逃出沃尔夏市(Wroshyr City Escape)

与第二关场景2相同的地图。从一开始的方向向右走到尽头，如果有强跳型人物可以跳到右边的小平台上打开SECRET POINT。之后从右边绕到原来取浮游飞车的地方，踩下4个开关切断左边的能量墙。之后一直向左走便可进入下一个场景。这一关的敌人既多且杂，不太好对付。

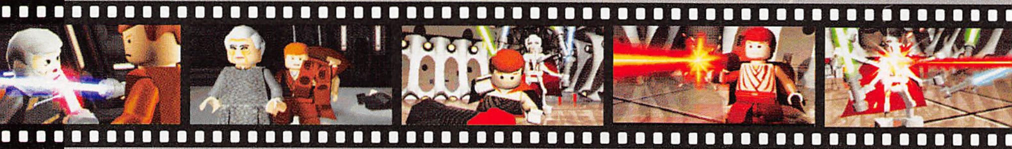
场景4 逃出海滩(Beach Escape)



与第二关场景1相同的地图，连SECRET POINT的位置也没有变。玩家需要在地图上寻找4个开关，用以关闭出口处的能量墙。这4个开关都在中央那几座建筑周围，很容易就可以找到。关闭能量墙后便可以过关。

第五关：弹坑世界·克隆人进攻(Utapau Clone Attack)

初始角色：奥比王·克诺比(Obi-wan Kenobi) R4-P17



沈万顺	绫小路君我给你下最后通牒，如果你再不写游戏王的文章，我就……呵呵，自己写。
读者资料	15岁，男，430064，湖北武汉陆家街中学九年级4班，兴趣：看书、游戏、音乐



场景1 返回第七层(Seventh Level Retrace)



又是倒着打第三关的地图，路上多了不少能量墙，走起来比较麻烦，不过多绕绕也能发现不少好东西。两个SECRET POINT分别在隐藏房间及坡道下面的能量墙后，后者需要从左下方绕过去才能打开。一直向右下走到头便可以找到出口。

场景2 溶洞(Water Cavern)

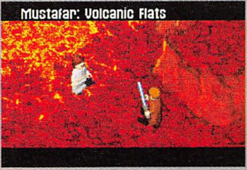


消灭了初期敌人后，不要犹豫，果敢地从右边的缺口跳下去。由于溶洞里都是水，而人物在水中是无法起跳的，因此一定要利用各种平台及R4-D17的飞行能力。从最下方的平台一级一级向右跳，打开开关后最右边的能量墙消失。走到那里便可以过关了。

第六关：穆斯塔法(Mustafar)

初始角色：奥比王·克诺比(Obi-wan Kenobi)

场景1 火山洞(Volcanic Flats)



一上来就看到已经堕入黑暗面的阿纳金杀死了公主，愤怒的奥比王开始追逐阿纳金。这一关虽然只要追着阿纳金，从右上绕一圈到右下便可找到出口，但到处绕一绕还是能找到不少好东西的。左侧的高台及右侧靠中间一点的地方各有一个SECRET POINT，但由于到处都是岩浆，没有强跳型人物的话还是把这些留待以后收集吧。

场景2 不稳定地盘(Unstable Foundation)



如其名所示，这一关有很多不稳定的平台，踏上后大约5秒便会塌陷。因此一定要一路猛冲，不要与杂兵纠缠。第一层左边的高台上有一个SECRET POINT。跳下去以后会和阿纳金作战，他扔出光剑后虽然无法攻击，但光剑返回时也会造成伤害，因此要留意光剑的飞行轨迹。用原力将阿纳金推进岩浆是个不错的办法。阿纳金的生命减少到一半时会逃走，追逐的路上有两个SECRET POINT不要漏掉。经过一段路程的追逐后将再次与阿纳金单挑，这次他不会逃跑了。为绝地清理门户吧，原力与你同在！

奥比王清理了门户，但垂死的阿纳金却被帕尔帕丁救起，以机械维持他的生命。绝地武士天行者阿纳金消失了，取而代之的是黑武士达斯·维达。帕尔帕丁、达斯·维达与克隆军团消灭了几乎所有的绝地武士，建立起庞大的邪恶帝国，统治着整个星系。奥比王带着阿纳金与公主的遗孤卢克(Luke)与莉娅(Leia)——一对刚出生的双胞胎兄妹逃走。20年后，他们将成为这个银河的新希望……

文/Justice 责编/方舟





彼岸島
higanjima

PSP		
NOWPRO	AVG	记忆容量160KB
2005.04.28	5040日元	1人用

本作的剧情分支是通过Action Part实现的。不同的操作会带来不同的结局。

（接上期）



电脑

“做好思想准备，吸血鬼们已经醒来了。”

“知道了，明。”

三个人小心翼翼地推开了三层楼梯口的门。突然，一群蝙蝠扑面飞来，把三个人吓了一跳。万幸的是，三层的吸血鬼数量很少，明他们没费太大事就清理完了。护士室的电脑完好无损，而且也通着电，这对于明他们来说可是天大的好消息。明把笃的摄像机接到了电脑上，把古文书的画像加以放大。

古文书中画着人类变成吸血鬼的图、穿着华贵衣服的吸血鬼婴儿的图和在祭礼上将吸血鬼化的婴儿活活烧死的图，每一幅都令人胆战心惊。似乎在过去，变成吸血鬼的婴儿会被称作“雅大人”，村人给这种婴儿穿上华贵的衣服，在祭礼上将其烧死，以防止对别人造成感染。画上的“雅大人”全都同时有两个人，其中一个是美丽的少女形象，另一个则拥有长着獠牙的丑陋面孔。村人将有牙的婴儿烧死，而对另一个婴儿顶礼膜拜。可是这究竟指的是“雅大人”具有两面性，还是说“雅大人”是真正的双胞胎现在还不得而知。不过，录像中的那个少年没有被烧死，而只是在神社里被关了起来，大概是到了现代，那种用火处死的残酷仪式没办法再进行了吧。图上还记载着满月之夜吸血鬼会痛苦得发狂，也许，满月确实是吸血鬼的弱点。

下一幅图上画着吸血鬼变成怪物的样子。怪物形状各异，有的个头大得惊人，有的和明他们见到的怪虫一模一样。怪物画的旁边写着“邪鬼”的字样。图的末尾画着一个人，双手分别拿着太阳和月亮。众人正在端详画，明突然发现，这部电脑上有电子邮件传入，而且日期仅仅是昨天。西山认为，这部电脑可能还连接着医疗专用的卫星通信网络，说不定可以通过它向外界求救，开始拼命解析传送密码。经过将近一个小时，众人居然把邮件成功发送了出去。虽然用邮件无法进行详细说明，但确实已经与医疗救援机构取得了联系。对方表示，将在两小时之内从本土派出直升机抵达医院顶层的直升机停机坪上。众人喜出望外，赶紧从紧急出口的楼梯爬到楼顶确认停机坪的状况。

雨已经停了，医院四周被雾所包围。楼顶的直升机停机坪倒没受到什么损伤，可是明看到，微暗的天空下，远处的山里各处都闪烁着松明的光。

停机坪

在这样的环境中，能与外界取得联络简直是个奇迹。可是，吸血鬼们找到这里只是时间的问题。两个小时后，希望即将到来，可在这两个小



王程浩 掌机作为国内普及率最高的机种，现在越来越火了，而《掌机迷》也越来越成熟了。
读者资料 19岁，男，250011，山东省济南第二中学02级2班，兴趣：中文游戏

时中，明他们必须保住自己的性命。

三个人赶紧回到了健和小雪所在的一层病房，此时小雪已经恢复了精神。她换上了带来的弓道服，准备和大家一起战斗。明简短叙述了求援的经过，众人拟出了这两小时中的作战计划：在大门，一层楼梯口和三层楼梯出口处用医院里的废弃设备造起三道路障，藏在路障后面阻击吸血鬼。一旦前面的路障被攻破，马上退到下一道路障后面去，这样可以最大限度地争取时间。男子派出两人在路障前面发起攻击，一旦武器损坏或者受伤就退到路障后面进行处理，后面预备的人换出去抵挡。小雪在路障后面用弓箭负责支援。计划好以后，大家各自开始工作。加藤去院长室找来了高尔夫球杆，西山用医院里的汽油和酒精制作了燃烧瓶。路障刚刚建好，吸血鬼就在医院前面出现了。

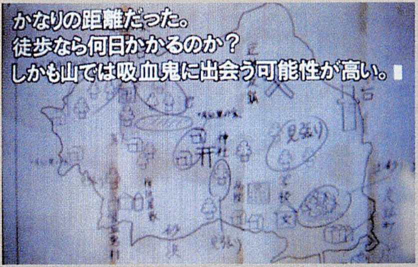
大家开始以大门处的路障为掩护与吸血鬼进行战斗。一开始，明和健在路障前砍杀吸血鬼，小雪的弓箭发挥了强力的辅助作用。不久，门前



的吸血鬼开始越聚越多，明和健只好退到路障后面。可是，在这里难以对吸血鬼造成致命打击，甚至连扔出去的燃烧瓶也无法大范围杀伤敌人。此时门前已经聚集了五十只以上的吸血鬼，一些吸血鬼开始拆毁路障。西山猛地将一个燃烧瓶打在率先冲进来的吸血鬼头上，众人趁机退向第二道路障。

由于已经知道吸血鬼在暗处看不清东西，健关掉了走廊里的灯。明和健在楼梯口的路障前严阵以待。这时大家忽然发现小雪的脚被吸血鬼抓伤而出了血，想逞强的小雪遭到了健的斥责。明记得三楼的浴室还可以使用，为了避免中毒，明让小雪去三楼的浴室清洗一下伤口，小雪哭着跑上了楼。明正在为小雪担心，吸血鬼们已经靠近了。

由于走廊里一片漆黑，吸血鬼们并不能准确把握明他们的位置。当吸血鬼几乎凑到眼前的时候，健率先发动了攻击。在黑暗中受到突袭的吸血鬼们一片混乱，明和健开始利用地利进行周



旋。搏斗中，明的右手受了轻伤，打算上楼清洗一下，健拜托明顺便去安慰一下小雪。明把手中的斧子递给了西山，向三楼的浴室走去。

三楼的浴室里响着喷头的水声。明在淋浴室外的洗手池前一边处理伤口一边和小雪说话，可淋浴室里的小雪始终没有回应。觉得有些不妙的明打破了淋浴室的门，发现小雪倒在地上。明赶紧冲过去检查，原来小雪只是昏过去而已。明松了口气，但面对全裸的小雪，他不禁羞红了脸。明替小雪处理了伤口，刚要把她从淋浴室里抱出去，却被壁橱缝里的一双眼睛吓了一大跳。明手里提着武器轻轻打开了壁橱，那里放着一个小孩的头颅，不知道是不是哪个母亲由于孩子被吸血鬼杀死，万分悲痛之下，只好把孩子的头颅藏在壁橱里，等事情平息后再回来掩埋……想起医院里曾经可能发生的事，明更加觉得这是一场悲剧。

看来，小雪就是被这个头颅给吓昏的。明用浴巾包住小雪，把她抱到浴室外的沙发上。明向醒过来的小雪叙述了事情的原委，小雪觉得自己成了大家的累赘，又哭泣起来。明不禁回想起了记忆中一直十分努力的小雪，以及健给了曾经处于困境中的小雪以帮助和支持，最终和小雪成为恋人的往事。

“我想成为健的力量，想成为大家的力量。”小雪哭着说。

“你已经做到了。我就是因为有小雪在才能战斗下去。大家都想保护你。”尽管知道小雪对健的心意，明还是尽量温柔地安慰着。

“谢谢你，明……总是麻烦你……”

平静下来的小雪穿好衣服跑下楼去。明正准备跟下去，淋浴室里突然响起了玻璃破碎的声音。淋浴室外面应该被土石埋着才是，这是怎么回事？明悄悄向淋浴室里看去，果然窗户被打破了。明不知是不是吸血鬼要闯进来，赶紧藏在窗户的死角下。当有东西伸进来时，明发起了攻击，可是，伸进来的不是吸血鬼的手腕，而是一柄刀的刀鞘。攻击没有得手，明大声呼叫同伴，却没人答应。明正不知如何是好，窗外响起

纹章	两年前，当我第一次见到你，我就深深地爱上了你。两年中我月月都盼着能早点见到你。
读者资料	18岁，男，100089，北京市海淀区第十九中学高二6班，兴趣：听CD、玩GBA

了人的说话声，明愣住了。

那是哥哥笃的声音。

笃一开始不相信明会在这里，但通过打开的缝隙看清楚后，他终于认出了弟弟。流下了眼泪的明紧紧抓住了哥哥的手。这时，听见了喊声的健手提渔叉冲了进来，得知明和哥哥相遇，健也感到十分高兴。明告诉笃，这里即将得到外界的救援，想让笃和自己一起逃走。但是，窗户上的缝隙太小了，笃没有办法进来。这时，小雪跑了进来，楼下的战况危急，两个人必须赶紧下去增援。笃决定去寻找别的入口，离开前，他把手中的日本刀递给了明。明和健冲下了楼。

明让小雪和西山带着受了伤的加藤上楼去处理伤口，然后转过身来，拔出了哥哥的日本刀。

"谢谢你，哥哥。"

有了哥哥的刀，明勇气大增，和健一起奋力将吸血鬼打退。两个人正在高兴，走廊里的灯突然被打开了。获得了视力的吸血鬼攻击立刻变得凶猛起来，明和健陷入了苦战。一个大个头，戴着墨镜的家伙分开众多吸血鬼冲了过来，这个家伙和樱之祭夜里在仓库街袭击众人的那个"密探"长得十分相似。很明显，这个吸血鬼与众不同，它只用一只手就挡住了健的渔叉。明对准这家伙的手臂，猛地挥起了刀。

●Action Part

画面右上方的力量计会不断变化，接近满值时力量计的边沿部分会变成红色并出现叹号提示，看准这个时机按下×键攻击即可。

刀砍进了吸血鬼的手腕，却被骨头挡住拔不出来了。吸血鬼向明咬了过来，夺回了渔叉的健猛地扎透了吸血鬼的脚，它跪在了地上。明踩住吸血鬼的手，把刀拔了出来，两人赶紧逃到了路障后面。可这时，医院二层的那些吸血鬼打破障碍冲了出来，把明和健夹在了中间。明觉得在这个场所战斗很危险，就和健一起冲开医院里的吸血鬼向三楼冲去。医院里的吸血鬼虽然为数众多，却缺乏统制，很快和一楼冲上来的吸血鬼们撕咬起来，给明他们创造了逃生的条件。明和健奋力逃到三楼，西山在路障处接应了他们，振作起来的小雪也做好了战斗准备。大家让已经浑身沾满血迹的明去淋浴室里冲洗一下。

明正在冲洗，窗外又传来了笃的声音。笃没有找到入口。明把那个很强的吸血鬼的事告诉了哥哥，笃说那种怪物叫做"灵鬼"，是雅的侧近，吸血鬼中的精锐部队。看到现在的情况，笃决定自己去引开吸血鬼，替弟弟争取时间。明知道哥哥抱着为自己引发的事件赎罪的心理，苦劝哥哥不要这样做，但笃决心已定。把随身带着的包和一个当作护符的小袋扔给明，笃转身走了。

"哥哥这个笨蛋！"后悔自己没劝住哥哥的明无奈地打开了小袋，里面装着一块蓝白色的石头。

三层的路障已经被吸血鬼打破了。大家奋战之下好不容易打倒了一只灵鬼，却看到楼下又有三只灵鬼混在吸血鬼中冲了上来。大家陷入了绝望。突然，医院外响起了笃的喊声。被惊动的灵鬼带着大批吸血鬼转声冲了出去，笃的诱敌行动成功了。此时，已经到了救援抵达的时间。

"哥哥，一定要活下来啊。"一边在心中祈祷着，明和众人向顶层奔去。

比预定时间晚了十五分钟，直升机终于来了。众人激动地抱在一起。可是，飞过来的直升机样子很奇怪，似乎失去了控制，一头向楼顶栽过来。众人急忙回避，直升机坠毁在医院的顶楼上。明他们慢慢靠过去想看个究竟，一群怪鸟突然从破损的驾驶舱里飞了出来，袭向众人。明手起刀落，砍死了一只鸟，却被鸟的外形吓住了。这种鸟有着鹫类的身体，头部却有两张闪着金色光芒的人脸。众人纷纷和鸟打起来，小雪被鸟啄伤了。愤怒的明冲过去一通乱砍，总算把鸟群赶跑了。众人认为这些鸟说不定也是吸血鬼变的，它们的血可能也有毒，必须回医院里去冲洗一下。

众人回到医院三层，剩下的吸血鬼只有七只，而且没有灵鬼的踪迹。明、健和西山一只一只地干掉了吸血鬼，重新在三层的楼梯口筑起了路障。还好，浴室仍然没有被破坏，众人帮小雪处理好了伤口。之后，由于疲劳和希望破灭带来的精神冲击，大家疲惫地坐在堆满吸血鬼尸体的走廊上，谁也不说话。

●迷走

"再和本土联络一次试试吧。"西山开了口。

众人回到护士室，可是电脑已经被破坏了，只剩下显示器还可以用。西山想起楼下的电脑都是因为显示器被破坏而无法使用，打算把这台显示器接到楼下的电脑上试试看。

大家下了楼，发现医院里已经基本没什么吸血鬼了。众人重新筑起了路障。接下来的事就是回三楼去搬显示器，健让明在三楼休息一下，检查一下笃留下的包。明知道大家都在担心自己和

李智	无论是PSP还是NDS，我们玩的是游戏，而不是机器。
读者资料	21岁，男，210024，江苏省南京市西康路3号1幢404室，兴趣：GBA、收集IF



哥哥久别重逢又不得不分开的事,就接受了大家的好意。健他们搬着显示器下楼去了。

明打开了哥哥的包，里面有几封信和一张手绘的地图。信是笃写给双亲和明的，是像遗书一样的东西。信上说，最初来到岛上时，立志当摄影师的笃被岛上的风光和纯朴的民风感染，还在岛上找到了想与之结婚的恋人。但不久，由于自己帮助了最初的吸血鬼雅，使得整座岛上的人都变成了吸血鬼。笃感到自己的责任，决心一个人留在岛上战斗，直到把吸血鬼杀净为止。明正在读哥哥的信，小雪出现在身后。不知如何与小雪独处的明慌张地把话题引到了健的身上，可小雪却表达了不知健是否真心爱着自己的担心。明只好尽自己最大的努力安慰小雪，总算让小雪恢复了心情。

健他们回到了三楼。医院里已经没有能用的电脑了，明等人彻底失去了和本土进行联络的方式。不过，现状的困境让明下定了决心，要顽强地战斗下去，找到哥哥和朋，大家一起逃离这个岛。

笃的手绘地图上记载着岛另一端的港里可能还有船。但直线过去的路被土石埋住了，需要从山里绕过去，路程颇远。明正在烦恼，包里掉出一束钥匙。看起来,这是医院里救护车的钥匙。

由于被车库的卷帘门挡着，救护车并没有被破坏。明他们试着使用笃留下的钥匙，发现救护车还可以使用。大家把必要的物资搬上了救护车，健开动了车子。可以在荒地上行驶的四驱救护车冲开医院门口的吸血鬼，向山里开去。

驾驶技术优秀的健开着车在林中飞驰。前方出现了吸血鬼们的松明，健毫不减速地撞了过去。突然，一只灵鬼打碎驾驶室的窗玻璃，从外面扼住了健的喉咙。明费了老大的劲，总算把灵鬼从车上砍了下去，可这个当口，救护车冲下了一个陡坡，翻倒在林中。

还好，没有人受重伤。众人为了躲避吸血鬼的追击，照着地图上的路离开树林，向岛上的一所学校走去。

到达学校是已经是夜里了。学校的四周围着路障，似乎曾经有人在这里进行抵抗。但是，学校里走动着的老师和学生已经都变成吸血鬼了。不过，和医院里一样，这里的吸血鬼也没有统制，正在相互厮杀。明他们想找找看还有没有存活的人，就一路向校园里冲过去，可坚固的路障一时难以拆除。健觉得救护车的事故是自己的责任，一个人冲过去抵挡吸血鬼，不许明他们插手，明等人只好继续拆除路障。可是，健一个没留神，被手提竹刀的教师吸血鬼打倒了。等明回过头来时，吸血鬼们已经向健围了过去。众人急忙冲过去救援，可很快加藤也被打倒在地。正当众人面临被围攻的险境时，一柄闪着寒光的锁镰突然从吸血鬼的身后发动了攻击，很快把吸血鬼砍得七零八落。

发动攻击的人是朋。众人惊喜地迎上前去，却突然疑惑地停住了脚步。因为，站在大家面前的朋有着青白色的面孔和充血的双目。

“明，我现在已经自由了。”朋笑着说，张开的嘴里露出了尖锐的獠牙。

明刚想问个究竟，却被朋打断了话。在狂乱的话语中，朋表达出了身为弱者对强者的恐惧及向往，以及变成吸血鬼后感到的力量与自由。朋想让在他心目中同为弱者的明和他一起走。明对朋说要依靠吸血才能活下去的吸血鬼毫无自由可言，但朋已经什么也听不进去了，挥动锁镰发起了攻击，想拦住朋的西山被砍伤了。为了救西山，明冲了过去，但是，他的心中充满了疑惑，不知是否应对好友挥起手中的刀。

●Action Part

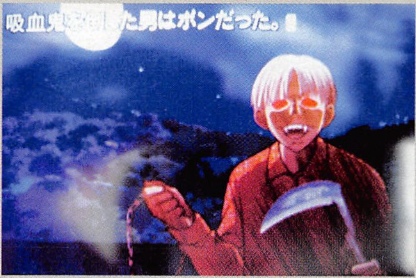
明会向着朋冲过去，当“攻击”的提示闪光后按下○键就可以进行攻击。是否发动攻击会影响到今后的剧情。（本文中选择发动攻击）

明的刀砍中了朋的额头。被砍伤的朋由于愤怒而向明袭来，可明却因为砍伤昔日朋友的罪恶感而无力还击。

正在这时，众人的身后突然传来了枪声。步枪的子弹在朋的肚子上开了个洞，受伤的朋嚎叫着，以惊人的速度消失在林中。

“丽！”开枪的人穿着一身黑色的大衣，她正是把大家骗到岛上的罪魁祸首，同时也是救了明一命的恩人。明带着复杂的心情喊出了她的名字。

姜秋谕	我弟才5岁就有了小神游SP，羡慕啊，我呢只有10元的黑白游戏，什么俄罗斯方块之类的，叹！
读者资料	14岁，男，233000，安徽省蚌埠市长盛路600号江北机械宿舍4栋二单元5号，兴趣：电玩、打篮球、绘画



异端者

明和小雪跟着丽把倒下的人慢慢抬到了校园里。健由于被吸血鬼咬到，身体还处于麻痹状态，加藤仍然不省人事。明和小雪用花坛水管里的水为受伤的西山冲掉血迹，丽撕下大衣的衬里，给西山包扎好了伤口。健指责丽骗了大家，但丽并没有反驳，只是让大家先到教室里去。

校舍里空无一人，明他们架着倒下的人悄悄地进了教员办公室。这时，加藤醒了过来。明和小雪、加藤一起在教员办公室门口筑起了路障。路障筑好后，明留下丽一起侦察情况，让其他人都睡下了。

丽突然惊叫起来，原来，从散放的包里掉出了笃留给明的那块石头。明不知为何丽看见这块石头会害怕，就告诉丽用石头当护符是宫本家故乡的习俗。明自己也带着一个这样的护符，里面是一块黑色的石头。当明把黑石头取出来时，丽却显得更为惊慌。明把两块石头放在一起，石头突然间相互产生了反应，笃的石头发出蓝白色的光辉，而明的石头则放出红色的光辉。明故意把两块石头凑到丽的面前，丽害怕地一下甩开了它们。丽说因为岛上传说这样的石头会带来灾难，因此害怕。明不相信，可丽似乎有些生气，不再理明，自己走到门口去了。

醒来的小雪被映在窗户上的红眼睛吓了一跳，可明过去检查时，却没发现有人在。小雪认为丽有些奇怪：上岛之前丽的头发是茶色，如今却变成乌黑色的。小雪问明对丽的看法，明也说丽虽然漂亮，却让人觉得过于诡异。其实，即使小雪不表达看法，明也觉得不能完全相信丽，但凭借迄今为止的举动，也不能断定丽是敌人。明正在思考，丽走过来说打算到别的屋子里去侦察一下，于是明拿起武器，和丽一起走进了走廊。

走廊尽头的教室里亮着微弱的灯光。明偷偷向教室里张望，发现里面围坐着九个人。其中五个戴着粗糙的木雕面具。戴着面具的人是双眼呈红色的吸血鬼，但剩下的四个好像是人类。明正在疑惑为什么吸血鬼和人类坐在一起，丽突然一枪打碎了其中一个吸血鬼的头颅。剩下的人转过身来，看到了明和丽。明赶紧拉着丽往回跑，两旁的屋里却突然伸出了许多吸血鬼的手腕。明一气冲回了教员办公室，叫起加藤和小雪准备迎战。紧接着，戴着面具的吸血鬼们打破窗户闯了进来。丽百发百中的枪法打碎了几个吸血鬼的头颅，剩下的吸血鬼从屋里逃了出去。明等人赶紧逃向走廊。

可是，走廊里出现了三个身高两米以上，戴着可怕面具的巨型吸血鬼。明砍断了其中一只的手腕，可它们仍旧毫不畏惧地逼近过来。

“小心，明，这是灵鬼的一种。”丽一边说这一边端起了枪。

在丽的步枪和明的日本刀夹击之下，灵鬼总算被干掉了。但这时，办公室的窗外已经围满了吸血鬼的红眼睛。正当明准备拼死一战时，校内广播突然震耳欲聋地响了起来。

“住手！现在立刻停止战斗！”

吸血鬼们居然听从了广播的命令，渐渐退去了。明虽然不知道是怎么回事，但还是赶紧在窗前筑好了路障。不久，路障的对面响起了一个中年男子的声音。

“我是炭矿镇的镇长桧垣。”

正是刚才广播中的声音。桧垣说，雅是这个岛上诞生的鬼孩子，他把岛上的人吸血鬼化，并将整个岛占领。桧垣身为炭矿镇的镇长，组织镇民对雅进行抵抗。在抵抗中，桧垣觉得，岛民虽然变成了吸血鬼，但其实人类与吸血鬼并没有什么真正的区别。于是，他产生了让人类与吸血鬼“共存”的想法。他让召集起来的吸血鬼戴上没有嘴的面具束缚住自己的精神来和雅的手下作战，而由人们为吸血鬼提供最低限度的血供他们存活，如今这个学校在这种共存体制下已经成为雅所恐惧的地方。明觉得这个想法难以置信，但是，吸血鬼之间存在的不同点确实让明产生了思考。像



唐凌超	游戏给大家快乐，但大家不要沉迷于它。
读者资料	15岁，男，541300，广西省偿安县外国语实验学校021班，兴趣：PLAY GAMES

朋那样，虽然变成了吸血鬼，却没有完全失去神智，可以进行交流，这确实是个奇妙的现象。桧垣说，在他家里的古书中记载着“太阳”之雅打倒“月”之雅的故事。如果“吸血鬼化”确实是一种病毒引起的疾病，有什么办法可以进行治疗也说不定。桧垣表示如果明等人加入并提供一些血液，就可以提供古文书给他们，还可以帮他们逃走。之后，桧垣约定三天后听取答复，带着吸血鬼们走了。

丽认为，这个桧垣所说的全是诡辩，他只是想把吸血鬼和人类都变成自己的手下而已。不过，大家确实需要休息，明等人也只好暂时待在这里。明躺在地上，回想起从小一起长大。性格相似的朋，不禁辗转反侧，难以入眠。

邪鬼

明醒来时已经是早上了，众人开始对周围展开调查。健也表达了对朋的担心，明和健下了决心，一定要把朋平安地带回去。一天平静地过去了，但众人仍不能完全信任桧垣。可是由于西山有伤在身，明也不能擅自进行行动。



第二天是一个阴霾满天的日子。丽拿来了学校的平面图，上面一个巨大的地下室引起了众人的注意。桧垣曾说过这个学校会令雅恐惧，在这个大得不自然的地下室里可能隐藏着什么东西，说不定是什么有利的武器。众人决定在晚上对地下室展开调查。

晚上，受伤的西山留在办公室里休息，剩下的五个人推开了地下室门口巨大的铁门，向下走去。一片漆黑的地下室里遍地狼藉，角落中一个用预制件搭起的小屋里却露出了细微的灯光。大家相互会意，做好准备后，明拉开了小屋的门。小屋里是另一个世界。彩色的绒毯，堆成山的毛绒玩具，小小的白色桌子上放满了水果和糕点。这是个女孩子的房间。角落里的白色椅子上坐着一个身穿白色连衣裙，宛如洋娃娃一样的美丽少女。但是，少女的脖颈上却套着一个很大的项圈，项圈用锁链锁在桌子上。众人靠过去，发现少女的脖子上还有被吸血鬼咬过的印记。健和小雪呼唤少女，但她毫无反应，只是呆呆地望着前方。正当众人想解下项圈时，后面响起了愤怒的喊声。一个身穿白色西服的中年男子出现在身后。听声音，他就是镇长桧垣，可是，这个桧垣自己已经是吸血鬼了。

“你们要对我的女儿做什么！”桧垣发狂地吼着。明等人正准备迎击，桧垣却奔了出去。为了不让桧垣去搬兵，明等人紧紧追赶，在地下室深处堵住了桧垣。桧垣突然掏出小刀，划破了自己的手腕，将血撒在地上。黑暗中，似乎有什么东西随着血的气息爬了出来。“敢玷污我女儿的人一个都不能放走！杀死他们！”桧垣疯狂地大喊着跑掉了。觉得不妙的明让大家快跑，丽却在一旁小声地自言自语起来：“原来如此，是用血控制的啊……”

昏暗的天花板上忽然出现了一个影子。那是一个全身长满红色筋肉的大型生物。可是，怪物并没有立刻攻击过来，它只是低低地叫了一声，消失在了黑暗的深处。

“它已经确认了我们的人数。”丽一脸严肃地说着，让大家各自手持武器靠墙站好。明手中握着哥哥的日本刀，默默仰望前方的天花板，做好战斗的准备。

“丽，那怪物是什么东西？和我们说清楚。”明问。

“那是吸血鬼在满月之夜变化成的邪鬼。”丽告诉大家，之前遇到的那种怪虫只是邪鬼的不完全体，完全进化后的邪鬼拥有不死身，以人类和吸血鬼作为食料，只要不饿死，就可以永远活下去，几乎没有杀死的方法。可是，地下室的出口被桧垣锁住了。明等人除了战胜这个怪物，已经别无他法。

怪物出现了。这家伙全长超过五米，拥有长颈鹿一样细长的四肢，看上去比灵鬼还要可怕数倍。邪鬼向明等人扑了过来。明等人的武器对邪鬼坚硬的皮肤起不到什么作用。正当明被邪鬼按在脚下时，小雪一箭射穿了邪鬼的右眼，明才爬了出来。明看到眼睛是邪鬼的弱点，就一刀向其左眼扎了下去。双眼被打伤的邪鬼嚎叫着跑掉了。众人忽然发现丽不见了，刚要寻找，邪鬼从黑暗中伸出长舌卷住了小雪的脚。加藤用斧子砍伤了邪鬼的舌头，总算把小雪救了下来，可再次冲出来的邪鬼居然长出了新的眼睛。众人发觉到邪鬼再生能力的可怕，放弃了与其正面交锋，向黑暗中跑去，想找出控制着邪鬼的桧垣。奔跑

间，桧垣突然从后面掐住了明的脖子，巨大的力量令明难以挣扎。此时，隐藏在暗处的丽一枪打穿了桧垣的头，失去控制的邪鬼逃向了黑暗。

脑袋已经只剩下一半的桧垣虽然倒在地上，却没有立即死去。他似乎恢复了理智，低声说着："带着我的女儿走吧……女儿还是人类……为了守护她，我必须让自己变得更强……可是，吸了女儿的血后，我变得不正常了……这里已经完了，没有我控制邪鬼的话，雅立刻就会攻陷这里……女儿……就拜托了……到炭矿去，雅不会去那里……"说完，桧垣嘴里喷出鲜血，不再动弹了。丽从黑暗中走了出来，不知是不是受到了邪鬼的攻击，丽的手腕上受了伤。

失乐园

明用斧子砍断了小屋中少女颈上的锁链，少女一言不发，顺从地跟着明走出了小屋。可是，众人费尽力气也打不开地下室出口的铁门。突然，丽从黑暗中跑了出来，可怖的邪鬼在后面紧紧追赶。

"大家快趴下！"丽大声喊道。

●Action Part

邪鬼会直线撞过来，按住方向键的下键不动就可以伏下身，以躲开邪鬼的撞击。

大家全都卧倒在地上，邪鬼从众人头顶上冲了过去，撞破了铁门，逃到外边去了。明等人趁机逃了出去。

邪鬼开始在校园中疯狂吞食吸血鬼。大家赶紧冲向办公室寻找西山。突然，三个戴着面具的吸血鬼出现在众人身后，袭向小雪和那个少女。众人打倒了吸血鬼，明让健留下保护女孩子们，自己冲去找西山。途中，明看到了生活在这种"共存"体制下，已经丧失了求生意志的人们。明更加坚定了信心，一定要把西山救出来。

西山还活着。明赶紧架着他向外走。途中西山对明说，学校的毕业相册里有丽的照片。可是，西山的话还没有说完，学校外起了巨大的骚动。雅的吸血鬼们攻进来了。在这分秒必争的当口，一只灵鬼挡住了两人的去路。明藏身在教室的用具柜后面，巧妙地打倒了灵鬼，西山也用燃烧瓶在身后筑起了火墙，两个人总算和大家会合了。众人一路血战，逃向了学校后面的林中。

明等人在林中一路飞奔，脚下，颜色如同鲜血一般的彼岸花到处盛开着。如今，整个岛上已经是一片血色了。吸血鬼之岛固然可怕，但更可



怕的恐怕还是人心。如果被恐怖与不安包围而失去理性，很容易就会变成吸血鬼的饵食。因为有同伴们的勇气作为支撑，明等人才能活到现在。吸血鬼也是一样。想起了桧垣的变化，明觉得，吸血鬼只是一时失去理性才会被本能支配而化作野兽。桧垣的话也许是对的，人类与吸血鬼本来就没有什么真正的区别。如果失去理性，同样会变成怪物。明想帮助朋，想把他变回自己的同伴。明一边奔跑，一边在心中默默地对自己说着。

众人爬上了山顶。山下的学校映出冲天的火光。学校说不定已经被雅占领了。"爸爸！"那个少女突然清醒过来似的喊了一声，掉头向山下跑去。"我去把她追回来！"明说着，追着白色连衣裙的影子钻进了树林中。

追了许久，少女似乎停住了脚步。明一边注意不要刺激到少女，一边慢慢向她靠近。可到了近前一看，只有那件白色连衣裙挂在树枝上，人却不见了。明为自己又没能帮助一个人而感到沮丧。回想起率领着吸血鬼的雅，明隐隐觉得有些恐惧。雅真的只想占领这座小岛吗？担心着大家的安危，明赶紧掉头往回返。

健和西山迎住了明。健想安慰沮丧的明，可话题不知不觉扯到了小雪的身上。全都喜欢着小雪的三个人互通了心意，明和西山表示支持健和小雪的恋情，三个人释怀地笑了起来。西山拿出了在学校里找到的相册，一张小学班级毕业照上有当时的丽，可右上方因身亡而不能参加合照的小照栏中，赫然有一个和丽长得一模一样的男孩。照片上记载，丽的本名叫"青山冷"，



吕彦兵　愿天下爱游戏者，来我们这个还算优美的小山村作客！
读者资料　15岁，男，067000，河北省承德市师专附中三年九班，兴趣：GAME、动漫

而那个少年叫做“青山一辉”。在一年级时的照片上，这两个年龄相仿的孩子坐在一起笑着。而二年级以后的照片上，男孩就没再出现，而丽的脸上也失去了笑容。明等人想起了“雅大人”的传说。如果丽和这个男孩是双胞胎，那他们莫非是村人眼中的吸血鬼和神？西山认为，一定要对丽多加小心。

剩下的三个人在山顶等着大家。“大家真慢啊。”丽对大家笑着。可是，这种笑容并不是一年级照片上那种无邪的笑，而带着冰冷和妖艳的气息。

炭矿镇

大家整整走了两天才到达炭矿镇。留下来的食物都吃完了，还好路上没有再碰到吸血鬼。炭矿镇曾经繁荣一时，后来因事故和火山爆发而沦为废镇。如今，镇子的建筑上全都铺满了厚厚的火山灰。笃的地图上标明镇上的港口有船，可大家沿着海岸一路走去，却没有看到任何船只。傍晚，明他们终于到达了港口，可那里只有些船的残



骸。健发现船都是被什么很大的力量破坏的，明仔细看去，发现残骸上居然有邪鬼爪子的碎片。众人觉得不妙，刚想撤退，邪鬼突然从后面袭来。丽和小雪分别射伤了邪鬼的两只眼睛，众人才得以逃脱。此时，镇中到处都出现了邪鬼的身影，众人只好向山里逃去。

夜幕降临了。众人不停奔跑，可邪鬼在后面紧追不舍。突然，林中响起了收音机中体育比赛转播的声音。在这样一种情况下，这种不协调的声音显得格外诡异，但明他们已经走投无路，只好沿着声音找过去。

山坡上有一座小屋，一位老人正在里面一边听收音机中的球赛一边叫好。老人是人类，自称是被世间抛弃了的人。明劝老人关掉收音机以免吸引邪鬼，老人却说邪鬼不敢到这里来。小雪求老人让大家在这里休息一下，老人答应了。可众人这时发现，丽又不见了。

老人一开始不愿详细说明自己的情况，只是说吸血鬼们害怕这座山里的炭矿，因此不到这里来。邪鬼虽然在这一带出没，可也不会靠近这座小屋。但加藤忽然发现里屋中藏着许多大型器械。似乎在从事什么研究。老人见众人发现了秘密，就道出了实情。

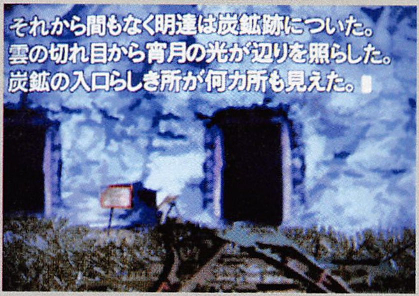
传说中，古代的朝廷曾经将开疆时遇到的鬼类赶到这座岛上加以封印，岛上充满了逆神之物，这就是“逆神岛”名称的由来。这座岛上的矿是“圣域”，具有封住吸血鬼力量的能力，因此长年来没什么事发生。但到了现代，人们开矿伐木，削弱了岛上的神力，鬼才又苏醒过来。老人原来就在炭矿镇上工作。镇子荒废后，老人得知了这个传说，觉得吸血鬼的复活是自己这些镇民的责任，就一直留在这里研究岛上的矿石。老人发现岛上的一种蓝白色的矿石“月光石”拥有驱除吸血鬼的力量，就在某次吸血鬼来袭时拿出了这种矿石，想拯救幸存的岛民。谁知，这种矿石虽然能使吸血鬼感到痛苦，可如果吸血鬼过多接触它，就会变异成邪鬼。结果，邪鬼的出现加快了小岛毁灭的步伐。总的来说，因为岛上的人们始终没注意到矿石等能量产生的影响，才最终导致了悲剧的发生。

明忽然看到小屋的墙上挂着哥哥拍的照片。原来，老人经常和笃接触，这部收音机也是笃前一天晚上从镇上找来给老人的。听说哥哥平安无事，明心里非常高兴。可老人说，笃又到炭矿去了，似乎想得到“圣域”中的力量，和雅一决胜负。尽管那时老人劝笃说那种力量不是人类能够控制的，可笃还是头也不回地走了。

忽然，窗外的山里传来了邪鬼的叫声。老人慌忙进行检查，发现屋外用月光石做成的邪鬼驱除装置不知被什么人破坏了。老人让众人逃向炭矿，而自己则要留在小屋，听完生涯中最后一场比赛。忽然，丽出现在门口。老人似乎认识丽，看到她平安返回岛上，就问她是不是已经得到了“那个东西”。可是，丽似乎不知道老人所说的“那个东西”是什么。老人正惊讶间，两只邪鬼



黄伟豪	PSP对于大部分学生来说不实际，就算买得起主机，也很难再买游戏了。
读者资料	15岁，男，510400，广东省广州解放北路梓元岗93号402室，兴趣：GBA、篮球



冲向了小屋。老人让明等人从后门跑进了山里，自己点燃了混合着月光石粉末的炸药。听着身后传来的巨响，明等人感到十分悲痛，可他们已经没有感伤的时间了。大家一齐向炭矿冲去。

朋友

不知何时，丽又不见了踪影，大家也因为奔波的疲乏而放慢了脚步。看着朋友们熟悉的背影，明不禁又想起了朋。

前方的地面上突然出现了邪鬼的残肢，不只是被什么人利落地砍断的。想起邪鬼的力量，众人认为只有笃才可能办到。明想起哥哥孤身一人在这里战斗了两年，不禁心生感慨。

一行人到达了矿坑前。由于矿坑有许多，五个人分成两组分别寻找入口。明和健走进了一个铺着铁轨的大型矿坑，里面突然传出了朋的声音，可他的样子似乎有些奇怪。明和健转身出了矿坑，后面跟出来的却是一个已经半邪鬼化的，全身长满了人面的怪物。

由于炭矿的力量，朋变成了这副样子。明呼唤朋的名字，可朋的神志已经错乱。变异的身体中伸出了无数触手死死抓住了明。就在明即将被朋杀死时，西山他们赶到了。大家开始不断对朋说起昔日的往事，说起朋原来的温柔善良。朋的眼中忽然流下了泪水。他让大家在他还没有彻底变成怪物之前将他杀死。

大家无奈之下含着泪举起了武器，可是邪鬼



具有不死之身，无论如何砍击也无法造成伤害，已经彻底邪鬼化的朋的攻击反而令大家陷入了危机。笃忽然出现在大家面前，他让明砍掉无数人面中朋真正的那张面孔。

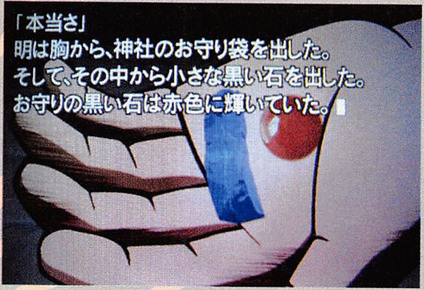
●Action Part
用方向键或摇杆移动准星，准星移动到朋的面孔上时会变成红色，按○键发动攻击即可。

明下定最后的决心挥起刀来，砍下了朋真正的面孔。怪物终于停止了行动。久别重逢的明和笃哭着抱在了一起。

朋死去了，大家为朋造了一座简单的墓碑。众人在墓碑前伫立良久，全都留下了眼泪。谁也没有想到，与友人死别的日子会来得如此迅速。

地底

虽然众人仍未从悲伤中摆脱出来，可时间已经刻不容缓了。大家跟着笃走进了炭矿。



横洞里面有部升降机。由于发动机还能运作，这部升降机仍可使用。在升降机中，明掏出了那两块石头。看到两块石头的相互反应，笃陷入了沉思。升降机到了洞底，眼前的黑色大门前却拴着神社里才有的注连绳。据说这是原来的岛民怕石头作祟而拴上的。黑色的门里是一个大空洞，洞的尽头处又有一扇拴着注连绳的红色木门。靠近这里，两块石头上的光芒更强了。笃说不知道"圣域"会对人体产生什么影响，因此从来没进去过。这时大家也感觉有一点不舒服。突然，加藤让大家向上看，原来，洞顶上布满了邪鬼的化石。望着这些古老的化石，笃认为是自然的破坏才导致了变异的发生，发誓要把自己造成的吸血鬼悲剧亲手结束掉。

小雪发现了旁边一个小的空洞，明和小雪一同钻了进去。里面囤积着一些食品，墙上贴着几张照片。笃说那是他的一个隐秘住所。明突然在照片中发现了丽的照片。照片上的丽身穿一身巫

王克巍	我曾经也拥有过一部掌机，但父母的反对，我不得不拿去退了，但我不会放弃。
读者资料	14岁，男，550025，贵州省贵阳市花溪区南大街花建公司三单元三楼，兴趣：玩游戏

女的装束，微笑着。明刚想问，洞口处的升降机突然传出响声，不知是谁进到洞里来了。众人赶紧各自埋伏起来。从升降机里走出来的是身着黑色大衣的丽。笃迎上前去，对大家说丽是他的未婚妻，两人拥吻起来。明等人大吃一惊，不知为何，明感到了像当年得知健和小雪开始交往时相似的苦涩心情。难道自己喜欢丽吗？可还没容明细想，事态突然发生了变化，丽抓住了笃的头，把自己的血灌进了笃的嘴里。丽脸上的化妆被抹去了，黑色的隐形眼镜掉了下来，露出了血红的双目。原来，一直跟在众人身边的并不是丽，而是吸血鬼的首领——雅。

原来，雅早就知道笃想等在"圣域"里直到自己变成邪鬼，失去意识为止的计划。想找到对抗笃方法的雅扮成丽接近众人，当他在学校里看到明拿着的月光石时，偷偷作了试验，结果证明，雅拥有强大的力量，"圣域"的月光石对他不起作用。同时，在明等人的引路下，他还打倒了桧垣，并得知了通过自己的血液控制邪鬼的方法。成功让笃喝下自己血液的雅认为胜券在握，他得意地说，自己所有的部下都已经向"圣域"发起了进攻。即使吸血鬼们都因为"圣域"的力量而变成邪鬼，他也可以进行控制。说完，雅放开了笃，而笃居然受制于雅，挡在了明等人的面前。

笃的猛攻打得众人无力招架，明拼命呼喊也无济于事。正在这时，升降机又响了起来。

"看来我的部下们已经来了。真遗憾，本来我还想再看看兄弟对决的，可是表演已经落幕了。"雅得意地说着，慢慢向"圣地"的门走去，"就在这里面吧，圣地……我能感受到力量。"明从后面将刀砍向雅，可刀被笃无情地架住了。明用憎恶与悲痛的眼神看着哥哥，但无济于事。

这时，升降机的声音停了。明紧张地注意着升降机。升降机的出口处出现了一袭白色的夏装。

是丽！

樱

在明的面前站着两个丽。一个穿着黑色的大衣，面孔已经变成了雅，另一个则穿着上船时那一身白色的夏装站在升降机前。

穿着白色夏装的是真正的丽。当她看到明和笃在相互厮杀时，惊讶地跑过来挡住了笃。明对丽说了雅将笃变成吸血鬼的事，此时，正向圣域走去的雅回过头来。

"是我啊，姐姐。好久不见。"

不错，丽就是照片上的青山冷，而雅正是丽的弟弟——青山一辉。

丽焦急地问明笃中毒后经过了多少时间，并表明自己是爱着笃的，希望明相信。明还没有说话，感受到丽真心的小雪报出了时间。笃中毒后已经过了十五分钟了。

雅的病毒进入人体后三十分钟就可以使人脑死，四十分钟左右就可以把人彻底变成吸血鬼。丽决心在这十五分钟内决出胜负。他大声呼唤笃，可雅在一旁笑着说，笃的意识已经完全消失了。

"想想樱花吧！你带来的樱之祭的照片，还记得吗？因为这岛上没有樱花，我才会那么想看！"丽对笃喊着。

"哼，姐姐原来是看樱花去啦。背着我偷偷溜出去，回来的时候至少也该说一句'我回来了'吧。"雅在一旁冷嘲热讽，并提起了小屋中老人曾提过的"那个东西"。丽问雅从何处得知此事，雅淡淡地说，他已经把知情的老人杀掉了。



"太差劲了，一辉！"丽把手中的包扔向雅。突然，笃的动作停住了。

"阿笃！听着！不要输给一辉！你的故乡真的很漂亮！樱之祭的夜樱真的很美丽！和你所说的一样，不，比你所说的更美！"丽一边说着，一边慢慢向笃靠过去。

"真浪漫啊。"雅笑着。

丽无视笃的讽刺，继续说着："我一直在为弟弟的事烦恼。即使是这样的怪物，他也是我唯一的弟弟。但是，在祭典之夜，当我遇到你的弟弟明时，我感到了命运的存在。明他们为了帮助你而来到了岛上，我比明他们更爱你，我不能就这样抛下你！即使要杀掉弟弟，我也要守护你，阿笃！"

始终冷静的雅发生了变化，脸颊开始因为愤怒而抽搐。

"我和姐姐是被挑选出来的种族！你为什么要选择这种下等的生物当同伴！真是愚蠢！"

顾晨亮	我会用我的成绩证明学习与游戏之间并不是反比例函数，"鱼"和"熊掌"我要兼得！
读者资料	15岁，男，100081，北京市海淀区大慧寺19号院2号楼3门5号，兴趣：学-玩-学

“一辉，你从上小学时就长出了吸血鬼的牙。爸爸妈妈由于害怕，把你关在了神社里，我为了此事一直感到痛苦不堪。那时救了我的是阿笃的照片，我被照片上温柔的笑脸感动了。当阿笃得知你的事时，说那只是迷信，为了我，他把你救了出来。可是，一辉！你居然恩将仇报！”

“我真的感激不尽啊，所以才选他们当同伴的嘛。姐姐已经太多嘴了。笃！你在干什么，快点杀了你的弟弟！”愤怒的雅下了命令，笃又一次向着明挥起了日本刀，用猛烈的一击砍断了明的刀，紧接着平刀刺了过来。已经无法抵挡哥哥的明闭上了眼睛。

鲜血飞溅了出来。可是,被刺中的不是明。在笃的刀刺向明的一瞬间，丽挡在了明的面前。

明和雅同时被丽的举动惊呆了。健、西山和加藤想趁雅发愣的工夫发动进攻，可雅用难以置信的力量瞬间打倒了三个人。

另一方面,被刀刺中的丽直接抱住了笃。“阿笃，我爱你。”丽轻轻地将嘴唇叠在笃的嘴唇上。发狂的雅掏出自己的兵器，一把全身带刃的铁扇，向着笃甩了过去，砍中了笃的后背。笃渐渐倒在丽的怀里。丽把笃轻轻放在地上，用自己的包按住仍在流血的腹部，慢慢向着雅走过去。丽向雅讲述了父母曾经拼命保住他一条命的经过，可此时的雅什么也听不进去。

丽让雅不要忘记自己是“雅大人”的双子之一,拥有封印吸血鬼的力量，可雅对此嗤之以鼻：“姐姐的血之力如此弱小，你不可能办得到！”

“不……我能！”

“姐姐！？”

丽和雅开始使用念力进行相互控制。渐渐被制住的是雅。

“为什么？姐姐为什么变强了？”

“因为我找到了传说中的太阳石。它被祭祀在阿笃的故乡，就在樱之祭的神社里！这不是偶然，看起来，神也不能原谅你了！”丽身上的包里露出了闪烁着红色光辉的石头。

雅已经见过明身上带着的太阳石，那时这种石头并没有使雅感到力量。可丽说，表与里结合起来才能产生力量，如今在这个洞窟里，神与鬼、太阳与月的力量相互交织，已经产生了能抑制住吸血鬼力量的神力。不相信自己会输的雅从丽手中夺下了太阳石，可与此同时，丽用藏在包后的刀刺进了雅的前额。

但是，雅并没有倒下，反而把丽摔倒在地上，用铁扇向着丽的脖子砍去。突然，明用断刀挡住了雅的铁扇。

●Action Part
明和雅用手中的兵器相互拼刀，右上方的力量槽代表两人的力量之比。连打○键使力量槽增长，把力量槽推到头就胜利了。注意刚开始时雅的力量很大。

明用尽全身力气架开了铁扇，丽利用这瞬间的空隙砍下了雅的头颅。

“再见了，一辉！”

众人刚想松口气，意想不到的事发生了。没了头的雅居然站了起来，把落在红色木门边的头拣起来，安回了原来的地方。原来，太阳与月的交汇不仅给了丽力量，也给了雅力量。现在的雅已经同时具有人类的智慧和邪鬼的身躯。“我想要更多的力量！”雅破坏了木门上的封印，冲进了“圣域”。

“圣域”是一个用月光石排成的圆形遗迹。在蓝白色光芒的映照下，雅的身体发生了异变，变成了完全体的邪鬼,只有脸还保持着雅的面容。雅身体上生出来的触手开始不断扩张，吞噬周围的物体，明等人发动的攻击完全没有作用，恐怖的再生力使雅的身体已经不可能受到损伤。突然，明想到了一个办法，拉着健一起向丽跑去。

“丽，把你的血分给我们！”

丽似乎明白了明的用意，将自己的血涂在了明等人的武器上。此时，雅的身体已经填满了整个空洞。明毫不犹豫地用带血的刀向雅砍去，雅身体的刀口上冒出了烟。丽的血果然能够抑制雅的力量。在众人的围攻下，雅的再生速度明显变慢了。见势不妙的雅伸出手抓住了小雪。可还没等他开口要挟，丽突然紧紧抱住了雅。丽的血烧焦了雅的身体，雅疯狂地嚎叫起来。丽抱着雅，喃喃自语地说着：

“其实，早就应该这样做了……一辉,你和我表里相对,我们本来就承担着共同灭亡的命运……只是，我还想再看一眼心爱之人的故乡……想生下那个人的孩子……想得到属于人类的幸福……我



邝衍	《真三国无双》一个人横扫千里，真令人热血沸腾。
读者资料	34岁，男，510635，广东省广州市天河区天寿路沾益直街8号406房，兴趣：电脑、电玩

自己的贪心杀死了弟弟，杀死了许多许多人……这都是我的错！原谅我吧，阿笃……”

丽让大家逃出去炸掉炭矿，把雅和她一起埋在这里。突然，一个身影冲了上去，是笃！战胜了病毒的笃对明大喊道：“帮帮我，明！我不想让心爱之人死在这里！”

> **●Action Part**
> **明要在限制时间内蓄满打倒雅的力量。画面右上方显示限制时间，右下方是能量槽。根据画面正下方的提示连续按下相应的按键，能量槽就会上升。在时间用完之前把能量槽蓄满就通过了。**

明的奋力一击使雅的力量变弱了。健等人发动了连续攻击，先把小雪救了出来。紧接着，笃跳到了雅的身上。

“樱花，很美吧？”笃对缠在雅身上的丽说。丽用湿润的目光看着笃，点了点头。

“我曾经说过，我要打倒雅，让你过上普通人的生活。我是个守信用的人。我爱你，阿冷。”笃说着，把手中拿着的太阳石猛地塞到了雅的嘴里，太阳石变得像熔岩一样赤红。雅惨叫着，明趁机砍断了雅的几根触手，笃把丽抱了出来。明让两个人先出去，自己则转过身来对着雅。

“这是临别的礼物！”明把点着的炸药塞进了雅的身体中，跳上了升降机，明看到，大家已经都上来了。

“走吧！”升降机的门关闭了。门关闭的一瞬间，明看到雅拖着巨大的身躯向“圣域”里的遗迹爬去。紧接着，遗迹中月光石的蓝白色光芒和雅体内太阳石的红色光芒交织在一起，汇成了一片金色的光辉。

在升降机向地面上行进的过程中，众人感到了地底传来的震动。一开始，众人以为是炸药爆炸了，可震动却迟迟不停。升降机在接近地表的地方停住了，众人急忙爬出了坑道，向高处逃去。同时，整个炭矿都发出了夺目的强光。

天色已近黎明，始终遍布阴云的小岛第一次迎来了太阳。大家在笃的带领下找到了放置在附近的救护车，一路向山外奔去。路上，各种怪物开始相互残杀，山的各处都迸出了熔岩。车开到了炭矿镇，陷在火山灰里。

笃带大家跑进海湾边一个隐蔽的洞窟里，那里有一艘快艇。看着笃准备好的船，明由衷感叹道：“我最近还以为已经追上了哥哥，但看来我错了。果然还是哥哥比较厉害！”众人正打算上船，一只体型巨大的灵鬼突然向明袭来。正当猝不及防的明即将受到重击时，小雪的箭射向了灵鬼。灵鬼挡开了箭，明趁机翻上船去。灵鬼也想往船上跳，一个细小的影子突然扑向灵鬼撕咬起来。原来是众人前来岛上时老船长带的那只柴犬。船长已经变成吸血鬼死去了，可这只狗却活了下来，一直在海岸边等待着主人。这时，巨大的震撼传到了海边，海岸发生了龟裂，灵鬼和柴犬一起消失在地底的裂缝中。

快艇离开了小岛。岛上的火山爆发了，整个岛燃烧起来。随着一声爆响，山腰上出现了一棵巨大的树。覆盖整座山的巨大朽木，那就是邪鬼化的雅最后的姿态。突然，朽木上突然出现了许多粉红色的斑点，覆盖了朽木的枝杈，那是无数丑陋的人面，如同朋邪鬼化时身上出现的那样。这些脸全都惊恐地望着天空，从远处望去，整个怪物的形体就像一棵巨大的樱花树。紧接着，随着人脸发出的阵阵悲鸣，樱花树渐渐倒了下去，消失在红色的熔岩之中。

染成一片通红的小岛，看上去宛如一朵鲜红的彼岸花。“彼岸岛的历史已经结束了。”明轻轻地说。

丽静静躺在甲板上，遥望着渐渐远去的小岛，眼里满含泪水。健突然开了口：“我只想再问一件事。你说小岛上有财宝，这也是骗人的吗？”

“那是真的哦。”丽微笑着说。

“真的！？”明假装要把船开回去，健赶紧按住了明。众人一起笑起来。

“喂，明，我们总是在不断后悔呢。遇到了这种事，我们才体会到朋友的珍贵，体会到生存的价值……真是讽刺啊。”健低声说。

后悔……朋友……朋，我们唯独没能把你带回来，原谅我们吧……明静静地闭上了眼睛。

“明，回岛上来，我们再来一起玩吧。”明的耳边忽然响起了朋的声音。

明猛地睁开眼。周围并没有朋的身影，快艇依旧行驶在万顷碧波之上。（全文完）



文、责/天意

郑轶挺	如果玩GB是一种错，我已经一错再错；如果玩GBA是一种罪，我已经罪上加罪；如果玩NDS要受到惩罚，我应该千刀万剐。
读者资料	18岁，男，310014，江苏省杭州市中山北园41幢4单元402室，兴趣：篮球、掌机

秘技侦探团



欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

GBA 乐高星球大战 ACT

按下START后输入以下指令可得到不同效果：

●使用C-3PO：
START · START · ←↓→↑→→
●使用黄色伺服机器人：
START · START · ↑↑↑↑↑↑
●使用黑色伺服机器人：
START · START · ↑↓↑↓↑↓
●使用机器人士兵：
START · START · ↑→←↑→←
●使用超级机器人士兵：
START · START · ←↓↓↓↓→
●使用坑道机器人：
START · START · ↑↑↑↓↓↓
●使用单兵飞行器：
START · START · ↓↑↓↑↓↑
●使用格里沃斯将军：
START · START · ↓↓↓↓↓↓
●使用工厂守卫：
START · START · →↓→↓←↑
●使用冈冈士兵：
START · START · ↓←→↓←→
●获得修理机器人：
↓↓↓↓L→↓→
●火力增强：
↓↓←→↓L
●速度提高：
→→↓↑←L
●得到一些积木碎片：
LLL→←RRR

GBA 洛克人ZERO4 ACT

隐藏模式开启方法：

HARD模式：普通模式通关后就可以出现。
ULTIMATE模式：收集全零件并把精灵升满级打通就可以出现。

迷你游戏开启方法：

プラントパニック：不升级精灵打通
ビジーバスケット：打通HARD模式
ウッドチョッピング：S级评价通关
マグマボーダー：收集所有图鉴打通
エルフチェイス：不合成装备打通
ハンマーハーベスト：一小时之内打通
エナジーラボラトリー：打破其它迷你游戏的记录

GBA 铁拳ADVANCE FTG

隐藏人物三岛平八：

在街机模式中用所有角色全部打通后就可以使用三岛平八。

真·平八：

在生存模式中用三岛平八打倒100人以上，然后就可以在其他模式中，在三岛平八头像上按START键选择，就可以使用真·平八。真·平八在的血槽下的名字会变成HEIHACHI。

隐藏模式：

用三岛平八打通街机模式后会出现隐藏模式。

在任何难易度下，只要打通街机模式（即使续关也无所谓），就可以出现组队战斗模式。

小技巧：

在练习模式中按选择键可以交换位置。

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

金手指



星球大战前传3 ACT

角色生命值

030077AE	5353

角色原力值

030077B0	4444

愤怒值

030077B4	6868

生命数

030077B2	0505

技能点数

0300774A	03E8

全技能

0300774E	6969
03007750	6969
03007756	6969

全复仇技

03007764	0303

全关卡

03007760	0D0D

全难度

03007766	FF

超人总动员 ACT

生命值

0201F885	20

能量值

0201F8D1	20

人数

0201F28B	05

无敌

0201F241	FF

甲虫决斗大师 RPG

点数20000

0200D8DC	07D0

甲虫能力全满

0200C810	C8C8
0200C812	C8C8
0200CDB0	C8C8
0200CDB2	C8C8
0200D450	C8C8
0200D452	C8C8
0200E880	C8C8
0200E882	C8C8

甲虫决斗竞技场 RPG

点数20000

0200DD1C	07D0

甲虫能力全满

0200C880	C8C8
0200C882	C8C8
0200D040	C8C8
0200D042	C8C8
0200D810	C8C8
0200D812	C8C8
0200EF80	C8C8
0200EF82	C8C8

茶犬梦冒险 ACT

全道具图鉴

0203C1F8	FFFF
0203C1FA	FFFF
0203C1FC	FFFF
0203C1FE	FFFF

The Tower SP SLG

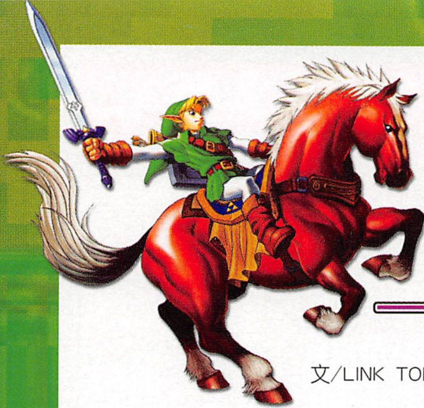
资金

02002400	423F
02002402	000F

入住人数

02004410	270F

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。



口袋中的海拉尔编年史

——掌机上的《赛尔达传说》系列游戏回顾

文/LINK TON　责编/方舟、雪人

在笔者的手边有一本兰登书屋1992年版的《Word Menu》,对很多人来说这是一本普通的旧书。但请注意在这本书511页Game条下的一个词条：Legend of Zelda。看到这个词时您会想起什么呢？是某个身着绿衣的孩子？还是那个被所有海拉尔王家女性继承人用滥的名字？抑或是那块沐浴在三位创世神的恩泽下的大地？如果您能想到这些，也许您会把她的中文名脱口道出：《赛尔达传说》！

当象征了智慧、力量与勇气的力量初次降临了那片名为海拉尔的大地上时，关于拯救与被拯救以及光明与黑暗二元并立的传说——赛尔达传说——就由此发端了。谁也未曾想过这个貌似简单的故事会被一直传颂下去，而力量的光芒也会光耀各方，不论是那双色的圣物，还是这神秘的方糖，都曾感受过这金色三角的光芒。但力量的福泽还不仅止于此，就在诸位的掌中也曾留下过它的痕迹,或许对此您早已忘怀，但我会帮助各位将那已失落的痕迹一一重新拾起。现在，就让大家换上那近乎招牌的外套和帽子开始我们的行程吧。

壹 爱在三角力量降临前

在我们开始回忆之前，不妨先把本系列的早期历史来一个简短的总结。若要分析历史或源流，正本清源乃最佳选择，在分析源流中的过程中我们可以在系统等的变化上分析出很多东西来。





本系列的祖先是发售于1986年基于FC-Disc系统发行的《赛尔达传说》，这部19年前的作品剧情还比较单薄：黑暗王子加农（这是加农到目前为止最拉风的称号）窃取了力之三角力量并得到了它的能量，他的下一个目标就是保存在海拉尔的智之三角力量。为了避免此圣物被抢走，赛尔达公主将此物分割成了8块隐藏在全国各地。玩家——系统默认为“林克”——的目的就是在旅行中发现这8块被分割的智慧三角力量,然后最终击倒敌Boss……剧情交待就够简略的了，进入游戏后更不妙：主角出发后居然连个指路的NPC都没有，8个迷宫的相关信息必须自己收集,这个8迷宫的设定由此成为此后诸代中一直沿用的设定，而在本作中出场的相当数量的敌方角色（比如说那个章鱼头的家伙和海中的皂拉族人）也成为日后本系列诸作中的传统敌人形象。在本作中，图谋三角力量的

黄昌文	尽最大的努力，实现自己的梦想，想告诉正在高考的朋友们。
读者资料	17岁，男，512023，广东韶关南郊三公里金沙小区



加农和守护三角力量不受邪恶侵害的海拉尔王家一族的纠葛由此开始，那个身穿舍伍德式绿色外套，头戴弗里吉亚帽，手持盾牌（但防御判定只有在站定时才能体现）的左撇子形象也由此深入人心。在本作中出现了很多特别的设定，比如在迷宫中的定钟（使用后敌全体行动不能，消耗品）以及在黑暗状况下使用的蜡烛等。也许是受射击游戏的影响太深，初期主人公拿到剑之后居然还可以用剑气伤人。另外，在本作中，乐器（竖笛）第一次作为解谜道具出现。



在初代赛尔达传说的故事结束三年后，该系列主人公的名字终于得到了最终的确定。本系列的第二作以“用标题正名”的方式将主人公的名字公之于众：第二作的标题为《林克的冒险》。在这一作里，游戏承接了前作的世界观，剧情设定则是在主人公（根据标题我们可以叫他林克）击败图谋夺走智慧三角力量的恶贼之后，某日发现腕处的异样（王家徽章标记），在得到乳母因帕（这个名字Impa其实是在暗示王家人员身份）指点后，少年终于了解了三角力量的秘密。原来三角力量并非只有象征智慧和力量的那两块，而是如其名称一样分为三块，分别是力量、勇气和智慧的具象化体现，拥有这三块力量中的任一块即可得巨大的能量。而当这三块代表力量、勇气与智慧的圣物最终归为一体时，更可由此来获得至高无上的力量。而今，三角力量中只有勇气力量一直下落不明，海拉尔的魔物们为了复活被消灭的老大开始不惜一切代价抢夺它。与此同时，了解这一切的少年也为了海拉尔的和平开始了自己的冒险旅程。本作在系统上有着较大变化，在大地图上行走时为传统的俯视型地图，一旦在地图上踩地雷遇敌或进入洞穴、迷宫、城镇等地方时即切换为横版卷轴的场合。也许是因为感到玩家们对前作那个除了怪物外连个人都没有的世界都厌倦了，本作多出了一个城镇的设定。在城镇中，玩家可以收集情报，也可以在同居民搭讪后尾随进入房屋接受回复服务（这是多么邪恶的设定，简直同DQ的与旅店老板问答有一拼）。战斗系统这个环节是基于横版卷轴而来的，因此前作中飞剑伤人这一点自然可以拿来照用不误。本作中可以使用魔法，不过效果相对有限。在战斗场合中共有上、中、下三段打击判定与相对苛刻的命中判定：攻击移动的敌人方判定命中。由于在大地图上显示的人物过小而在横版轴中无法判定主人公持武器的手，所以在本作品中“左利の勇者”这一要素变得存在感不足。本作使用了参数加成系统（说白了就是加点），使得玩家不得不为了将三项参数一碗水端平而大费周折。但本作中可以在游戏过程中收集多种信息、相对成功的谜题设定及迷宫流程设定等变化使本作的出现成为了《赛尔达传说》系列从逸品向大作转变的一大重要转折点，只是本系列的横版卷轴设定从此变得难得一见了。

1991年SFC发售，在这一年年末来自海拉尔的传说再次奏响，但这一次的背景与前两作完全不同。本作中的海拉尔王国在远古时经历了一场与得到了力量之力的怪盗加农度洛夫（又是他！看来三角力量果然是个好东西，与它有过关系就不会被T出剧组）的“封印战争”，最终正义一方集合七贤人与包含三角力量的至尊剑之力（Master Sword，又是一个系列中常见的名字）将此人封印。但多年后，某魔道士心怀不轨，意图将前Boss复活。为此，他不惜在全国寻访七贤人的后人并分别囚于各处，希望以此取消封印效果。可惜的是，当年手持至尊之剑参与退魔的勇者后人被他忽略了，于是，在某个雷雨之夜，故事正式开始。在本作中大家可以发现从初代而来的那些感觉还在，相对于2代中看着有些像Goblin的林克，2D俯视地图中的人物造型更能被人所





接受。在本作中游戏的难度有所提高，这个不论是在地图上一般移动时还是在解决谜题及对Boss战中都能体现出来（诸位在铸炼LV2剑时想必多半为复杂的流程叫苦不迭过吧？）。至于本作各富特色的诸位Boss，大家的印象应该愈加深刻了，而今它们的后人可谓到处都是，比如那个独眼双旋臂的设定就用的不少。本作的一大亮点在后半段光明世界和黑暗世界的切换上，在这两个互为表里世界的穿插中，地图范围在不经意间被扩大了。作为继承前作的一个特点，魔力槽被保留了，但它在游戏中的作用似乎更像打火机的气槽。从本作开始，《赛尔达传说》系列的动作性得到了大幅强化，本系列也由此成为了A·RPG名作殿堂中的一员。

以上的这些正是在1993年6月6日前《赛尔达传说》的情况，似乎没有迹象表明力量将降临到





诸位玩家的掌中。然而在那一天之后，将有无数的玩家永远记住这已发生的一切。顺便补白一句，以上的这些赛尔达传说初期作品分别已被移植至掌机，最初刻着传说的石碑终于成为了各位手中的卷轴。

贰 永不消逝的歌声

当时间进入到1993年后，很多GB用户被一条新闻弄得有些欣喜若狂了：N社放出消息要将Zelda新作放到GB上去。在SFC的影响尚未褪去时，GB上的表现又能如何？好在此前任氏已有在GB上开发A·RPG的经验，它曾经在开发过在92年发售并大受好评的《钟为谁而鸣》，这就为制作者在图像开发与流程设置中提供了不少的启发。随后，就在1993年6月6日，那年夏季的第一个星期天，真正属于便携机的《赛尔达传说》——《赛尔达传说·梦见岛》开始发售了。

本作的故事设定在加农被消灭以后的时代里，主人公（根据美版的系统默认他还可以叫林克）在完成了使命后便驾船赴海外学艺。在他学成返回海拉尔时却不巧在海上遭了大风暴，狂风暴雨把主人公的船变成了某小岛海滩下的一堆碎船板，船主本人自然也在灌足海水后被抛在了岸上。同很多类似题材的作品一样，此后主人公便“幸运地”被某女发现并拖到家中救醒，考虑到本作的传统特点，我们还将补充一句：此女面貌与赛尔达公主颇为相类。且说主人公被叫醒后得知在他来到该岛后，一向平静的小岛不知怎地冒出了许多魔物，救命恩人希望主人公前去海滩处一探究竟。费了一番周折，主人



公来到了船骸尚未被涟漪冲走的地方，一只飞来猫头鹰、内容为“……到目前为止还没有人离开过这个岛，但是……”的话语，这种种可疑迹象使得主人公拾起遗落在海滩的剑开始了追寻真相的旅程。

与没有任何提示的初代相比，作为NPC的猫头鹰为玩家指出了最初前进的方向。无名的小岛上，主人公在冥冥之中的提示下行走着，在迷宫中挑战着，并且在迷宫中发现了海妖乐器，但谁知道这道具用途何在呢？城镇中的居民行色各异，但他们连自己的家园由何而来也说不清楚（却可以告诉你如何存盘），出现在很多人口中的“风之鱼”究竟是什么呢？莫非就是那首在风见鸡广场不止一次听到的歌曲吗？在完全不明白下一步该怎么走的情况下，主人公顺手救下了被莫布林（森林goblin，制作者自造的词）捉去的别人家的宠物，帮助不知何故流落在这岛上的理查德王子（就是《钟为谁而鸣》里那位）搜集了失散的财物，至于某位中了魔的大叔，自然也蒙他搭救恢复正常了。在岛上闲游时，一个耀西玩具的交换故事想来该让很多人乐了好半天了。在旅程中，主人公发现生活在这个地方的人们（包括动物村的动物们）都过着安详的

施云帆	我酷爱三国，甚至认为PSP、NDS、GBA就形成一个三分市场、鼎立的局面。
读者资料	13岁，男，210018，南京市网巾市9号，兴趣：掌机、网游

和平生活。接着，与救命恩人玛琳在海岸的一席话更让当年手持砖头的很多人神往不已。就在《风之鱼》主题之下，玛琳道出：“好想去你的家乡看看”时，估计一大把未看攻略的玩家开始忽略此前关于苦闷心情的描述和“想变成一只海鸥”的愿望，并暗自思忖：无论如何本作都要以最恶俗但也最妙的大团圆收场。可如果本作真这么收场了，估计其经典地位也会大打折扣。果然，在击败了第六宫的守门Boss后，神殿中的那幅石刻让此前心存幻想的众人大吃一惊——这个小岛的正体其实是具有神力的风之鱼的一个梦，而这个梦就将被主人公用手中的海妖乐器来唤醒。在这个时候，玩家所感受到的意识的冲击不可不谓强烈。可恨的宫本茂大叔在这里颠覆了传统RPG世界中勇者与魔物的关系，传统的勇者只要保护世界和平就好；而在此处，勇者的使命竟然是要去消灭他所存在的那个世界并抹掉一切生命，那几件海妖乐器就是“世界毁灭最终兵器”，四处乱窜的魔物其实却是拯救世界的不知名力量（只因面目丑恶而遭人误解）……假如游戏中出现选择分支“留下来”这项的话，估计很多人会选它吧？可惜游戏中并没有这等自由度，我们也就只好硬着头皮一路砍翻剩下的Boss们接着去面见最终头目。强横的恶魔们在身经百战的主人公面前几乎就是一道小菜，虽有六段变身，但一旦发现弱点它的性命只有不到300秒。接下来勇者的使命，想必我也就不用多说了。



作为一款93年发售的GB专用软件，本作在世界观上引人深思的程度是罕见的（这多半要归功于宫本大叔）。当然，这并不是说本作的操作性是不值一提的，在本作中初次出现并被此后多部《赛尔达传说》所引用的按键决定动作系统（即在AB键上的动作决定不同道具的使用）正式出现。这点变化使行进中的防御动作第一次成为可能，也使得“飞弹”这种有些匪夷所思的构想能够成为现实。虽然本作的可移动方向只有四向，但这并不妨碍玩家在游戏流程中做出类似《银河战士》中三角跳的动作，这个也许算是个系统Bug吧。不过本作系统Bug中还有更绝的，这想必是那个被人津津乐道了多年，且无意中提升了自由度的“Scroll bug”（俗称“神奇移动法”）。该Bug的使用方法为当主人公移动到版边画面开始切换屏幕时按下Select键后主人公的位置即跳至已切换画面的版边，利用此法可以轻松取得很多在正常状态下要费大力气取得的道具（如心之碎片等），很多在正常流程中难以到达的区域也可因此移动过去，跟随主人公的几位NPC自然也可用此法避免离队。更妙的是，利用这个系统Bug还可以不走正常路线直接去见最终Boss，笔者曾见过有人带着三名NPC用初级武器击败最终Boss。虽说该技巧几乎是无懈可击的，可使用时还是要注意另一版面的具体地形情况。笔者曾有一次使用不当陷入无限溺水的窘境，后来不得不重启了事。有些可惜的是，这个可算是游戏乐趣之一的系统Bug在1998年12月12日发售的DX版中被修正了。

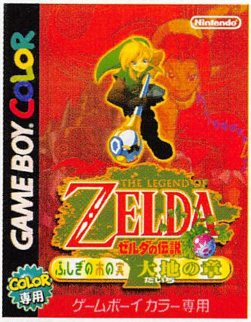


正像初代《赛尔达》留下了那套行头，续作留下了横版卷轴一样，本作中的一些设定也被后作沿用下来，其中一项设定就是那个小鹅笛。作为梦神殿的道具，这个东西本身就有了太多的象征意味，而它的声音在保命救人之余，更能以揭露世界本元的神器出现。这件道具此后的地位也差不到哪里去，五年后，一部《时之笛》里它也算个角。还有就是“不可思议的贝壳”，若干年后我们还在掌机上看到了它。本作人物中也有被后续作品沿用的，这就是颇具女主角意义的玛琳了。作为风之鱼内部意识渴望变化的一部分，她曾主动来到巨蛋前希望唤醒风之鱼。是她教会了林克第一首乐曲，使之成为了一个持笛的吟游者。很多玩家想必对最后玛琳在广场咏唱着《风之鱼》消失耿耿于怀，虽说她最终得偿所愿（真的变成海鸥了），但“毕竟是自己亲手杀了她”这一点估计让不少人心里不怎么好过。于是在N64和后来的GBA上我们见到了几位面容与之酷似的女性，其中有两位叫Malon（Marlin的词根）。她和她大腹便便的父亲真个就像是从梦见岛的那个模子中倒出来似的，尽管她们之间实在没什么更多的联系了。

也许正如风之鱼临别所言，虽然梦总会醒，但在记忆中那个小岛却会长存，从这点看开去，成千上万身体比例为七头身的前《梦见岛》玩家的脑海中都必然有一个二头身的梦中世界，在那个世界中，永远有位少女在广场上唱着那略带感伤的歌曲，而且任凭时间流逝，这首歌永远都不会变做“忘却的旋律”。

叁 歌声之后的余音

在1999年下半年及东京秋季展期间，任天堂公布N64上《姆吉拉的假面》之余，也放出要在GBC制作新的赛尔达系列作的消息，其标题为《不可思议树果》，且有不确定消息称此作将有Capcom人员参与制作。在那个闹哄哄的下半年，冒出任何消息都属平常，因此似乎这也不值得我们大惊小怪。紧接着在2000年初，游戏杂志的注意力开始集中在这部暂名为《不可思议的树果/力量之章》的GBC作品上。到次年2月27日发售时，玩家所能选择的版本又变成了《不可思议的树果　大地之章/时空之章》，而制作者果然也有C社的一份，此中奥妙有些让人摸不着头脑。



其实事情是这样的，用句冠冕堂皇的话说："这是业界巨头们合作的结晶"。我们知道有一个任、世、C三家出钱合办的会社"Flagship"，它的存在目的就是写游戏剧本。我们还知道，Flagship一直有想在GB系主机上重做早期《赛尔达传说》的念头，只是苦于人手不足，只有他们一厢情愿也没用。至于C社有着足够的动作游戏制作班子这点，我们自然也是明白的。Flagship这个平台的存在为两家公司间达成资源优化建立了条件，于是在冈本吉起说服了宫本茂后，GBC上的《赛尔达》新制作开始了。起初的计划是要把元祖的三块三角力量统统涉及来个三部作品联动的，不幸因为后期开发周期不足，第三作计划被迫删去，而只将已成形的前两作更名发售，这在一定程度影响了本系列完成度。

但是，倘若玩家并不了解这些名堂的话，那么他们依然可以在游戏中体会到继承了梦见岛动作系统的本作依然有着相当高的制作水准。不过很多人对这点不以为然，相反，在游戏中也许还有人因迷宫难度问题以各种方式问候过制作组人员的直系亲属，笔者在游戏时也曾在后期迷宫中产生过错觉——莫非是在玩《魔界村》？诚然，这两作《赛尔达》有着来自《魔界村》的血统，但在N64版后，《赛尔达》系列的难度被大幅提升就已经成为定规，一时间尚无法转向。根据从"马里奥俱乐部"等玩家测评组织反馈的资料，一般玩家翻一周目的用时约为20—40小时。这个时间说明了本作的设定基本满足了大多数玩家对流程及难度的要求，由此看来，对本作难度稍有微词的玩家好找本攻略作拐杖了。



GBC后期分多版本发售的游戏有一个普遍特点：即无一例外地可以在两版本间进行联动，本系列的这两作自然也逃不脱。当玩家完成两版本任意一版本后，可以得到一个秘码，将此密码输入到已通关的另一个版本上时，即可开启该版本的内置里剧情流程。由此，玩家可以从一盘卡带中得到两盘卡带所带来的乐趣，并不致于错认为本作是个没有加农出场演出的版本，在表里剧情结束后，玩家可以发现这次的幕后指使者自然还是暗黑王子怪盗加农度洛夫先生！

正如在《梦见岛》之后的《赛尔达传说》都开始出现与那作相关的小道具，本作也不例外，譬如在《大地之章》中我们有着类似瑞士山地长号的道具来改变一年四季，在时空中有着类似凯尔特竖琴的东西来改变时空选择。这些设定作为招牌自然有点影响力，不过在实际游戏中真正能难住玩家的想必是那个有些繁琐但绝对拉风的戒指收集系统，多达64枚的戒指数目也算创了纪录。

比起系统上的进化，本作的剧情不免落了俗套，主人公自然还是保护世界的勇士，为了拯救被邪恶势力捉走的某要人而展开冒险，或者说，这是那种二头身的Hack & slash游戏，只是在混迹迷宫的过程中要为些谜题花些时间。我们可以模仿别人评萨尔瓦多小说的口气说："这是林克踢开一个迷宫砍翻一名Boss接着踢开一个迷宫砍翻一名Boss……最后砍倒一名总Boss的故事"。或许站在本作的立场上我们可以反过来嘲弄《梦见岛》：难得弄出点好像《保尔与薇吉妮》初期片段的样子了，还不知足？竟然要颠覆世界观，什么"真实的梦世界"？怕是装"幽玄"不成反成



胃昊	我曾经并没有多少朋友，但因为掌机，因为PG，使我有了许多知音。
读者资料	13岁，男，213000，江苏常州翠竹新竹33幢乙单元402

故弄玄虚了。

或许在这新世纪之初时，更多的人追求的是身心放松吧？青菜萝卜各有所爱，这个真不好说了，反正套用国内某达人的评语“赛尔达系列一直是解谜大于剧情”，从这点来看本作也不枉得了国内外众多网站9～10分的评价。

肆 人多力量大

时间永远在流逝，业界依旧不太平。GC发布后，曾有过一段青年林克影像流出，弄得不少爱好者心中发痒。后来公布《风之韵》Demo影像，又弄得一时大哗。但不管怎么说，在《风之韵》发售后一切问题都消失了，相应的，《风之韵》里的那个似乎用蜡笔信手涂抹而来其实却……嗯，用了“Toon渲染技术”的新林克造型也开始被人接受了，好在舍伍德式外套和费里吉亚帽倒是一点没变。



有了这个造型，N社就开始利用新掌机搭台唱戏，此时宫本大叔已是N社中的位高权重之人，只有家用机上的《赛尔达》制作才轮到他出马（这点变化使得你现在想在STAFF里看到“Miyamoto”字样已是极难了），而掌机上的业务也就无一例外被Flagship包了去。好在这家集合三社精英的企业也绝非泛泛之辈，他们用自己实际行动证明了就算宫本大叔不在，玩家们一样可以玩到品质优秀的《赛尔达》新作。2002年末（日版为2003年初）随SFC复刻版发售的GBA软件《赛尔达传说——四支剑》就是这一论点的实际体现（关于前者，我想那是很多玩家第一次在掌机上的赛尔达的游戏流程中用到R键的一部作品）



正如我前文所述，来自于《风之韵》的人设成为了四支剑中林克的形象，由于这一作强调的是多人同游与解谜，剧情使在无意中变为Hack& Slash。不过这样更体现了本作在流程中的爽快感，譬如在四人同游过程中，倘遇见成群杂兵，玩家自能冲上前去豪快地将其一一消灭。倘出现巨大石块或类似机关的话，就集合小队之力将其解决之，人多力量大的好处便由此显出来了。可某些Boss（比如最终Boss）并不吃这一套，它们需要特定颜色的玩家攻击才能击破，这个时候是最能考验玩家间的默契的：是做鸵鸟等到Boss挂掉接着冲上去分钱还是勇敢地冒着被Boss击倒的危险解决小队眼前的危机呢？这实在是个拷问人性的选择啊！从很多游戏杂志或类似媒体中得到的回答自然是要教玩家团结友爱共同战胜最终Boss——风之魔人古夫（美版则更名瓦提），然后在游戏中可以增进友谊云云…用一个时髦点的比喻是：我们可以从中体会到那种类似WOW地下城副本地图的游戏乐趣。



不过，正像《时之笛》有里世界版一样，看似简单的《四支剑》世界其实也有其可怖的里世界。大家想必注意了本作中每关结束后的财产评定：每完成一小节，游戏会对几名玩家的所持资金进行排名，钱多者显示兴高采烈，钱少者显示垂头丧气（有点像《大富翁》银行的存款排行似的）。不过本作这么设定也有理由：有钱就有命，死掉的话花掉一定单位的Rupee就可以复活。所以在《四支剑》游戏中若要保证自己做的是只赚不赔的买卖，自然第一要着就是设法从其他玩家手中将钱统统抢来。根据某知名日站整理出的一份“极恶非道”的四支剑攻略法，我们可以发现由不少玩家经验而整理出的四支剑“邪恶”技巧，比如三大基本技：弹（使用剑的反弹技）、击（弓箭的点射）、抱投（将妨害我方的玩家抓起扔掉），此外还有利用玩家身态语言的各类高段技（其中最终技是拔对战线）。不过正如整理者所言，如果诸位还想同朋友们一同把这个游戏玩下去，还是不要碰这些来自里世界的东西好。

对笔者而言，一直找不到足够的人来玩四人模式不免有些遗憾，好在本作亦支持二、三人同游，这对很多玩家来说可算是件好事。不过双人游戏时难得能体会到四人时的那种一不小心就抛弃良心的感觉。对于本作，笔者想说的是：“这真是一部绝妙的游戏。”

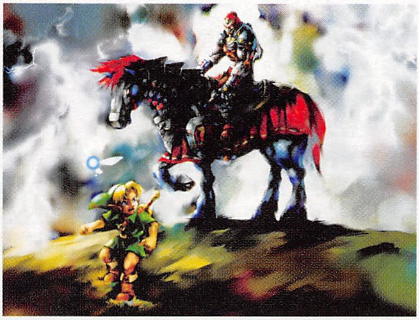
李荣斌	不论NDS还是PSP，我都认为其前途是坎坷的，都应为自己量身制作一个合理的业界目标，并且去努力完成它。
读者资料	19岁，男，116023，大连理工大学北山学生公寓A区6舍104寝室，兴趣：看PG、玩NDS、GBASP

伍 不能确定的历史

在旧版《四之剑》发售后的那段时间里，任天堂在《赛尔达》这个牌子上投入的精力亦不可不谓少。首先是GC上的《四之剑PLUS》的推出，这个结合了SFC上《赛尔达》与GBA上四支剑模式的东西活用了GC与GBA的联动机能。此后，任天堂在纪念FC20周年时更不失时机地将初代的两作稍加修正搬上GBA，作为FCmini版的前几作，移植版在手感上并不输于FC上的祖先们。

又是一年E3到，这年E3任天堂让很多玩家眼前为之一亮：他们放出了两部《赛尔达》的资料，GC上“锐意制作中”的那一作自然是遥遥无期，GBA上的那一个则是可以年内出现的，引用《风之韵》画风的人设与背景设定并没有太多地让人感受到《赛尔达传说》在时代潮流冲击下的变化。这部掌机上赛尔达新作的消息一经放出，立该引起了广大媒体的关注，玩家们很快就了解到本作的副题为《不可思议的帽子》（或《the minish cap》），并以改变身体大小在不同的地图中战斗为游戏卖点。由于当时很多玩家都注意到本作中林克头顶的弗里吉亚帽是个活物，对此曾经一度有流言称“本作主人公为帽子”，一时间，在N社放出消息有限的情况下，各种关于本作的流言蜚语到处都是，这种消息混乱的状态直到本作在2004年末（11月4日）发售后才彻底消失。

本作同其它赛尔达掌机作品一样为Flagship制作，故事情节讲述的是海拉尔一如往常遭遇过妖物的侵扰，精灵种族“皮克鲁”在人类（或更确切的说是海利亚族）最危难的时刻给予援手——打造了一把退魔之剑。身穿绿色舍伍德外套——但没戴弗里吉亚帽——的勇士接过精灵族的宝剑击败了妖物，海拉尔也因此延续了几百年的和平。在这个背景中我们并没有发现三角力量



（尽管我们在以后在游戏中可以看到带着力量徽标的东西到处都是）和某老朋友——黑暗XX——的影子。

不过，进入游戏后我们能在细节上感受到很多明显由历代《赛尔达》作品中沿袭而来的设定：比如从《时之笛》而来的BGM以及从N64后就广为使用的人声提示音等等。从SFC开始建立并在N64时代被加以改造的操作系统在本作中已经日臻完善，玩家可以利用A、B、R三键做出丰富的动作判定来。“滚”这个N64开始出现的动作终于也可以在遍携机上用一个按键轻松做到。

当然，对本作来说最重要的还是那个好似招牌的帽子。那位自称艾佐尔的类弗里吉亚帽果然是“不可思议的帽子”，它既可以在适当场合咏唱咒文让主人公变小（在树桩前按下R键），也可以在有暴风的区域变成类似滑翔伞一样的装备让主人公飞过去，更重要的是它能在主人公面临谜题或新环境时给出相应提示而使玩家不致于卡在某地，这对玩家的攻关过程可算是有些帮助，可也使喜欢《不可思议的树果》和SFC复刻版风格的玩家开始有所抱怨——本作的难度已然偏低了，若再加些提示就全然无味了。

很多玩家应该还记得艾佐尔见到主人公时自报家门的台词：他本是魔法师，后被名叫“古夫（美版为瓦提）”的恶人变成此物。玩过四支剑的朋友一听到“古夫”这个名字想必会脱口而出：风之魔人！不错，根据已知资料，在本作中毁皮克鲁圣剑石化赛尔达公主并把法师艾泽尔变成了帽子的古夫就是《四支剑》里大手一挥掠走公主的那位。从这点看过去，我们在这两部作品中多少能看出些承前启后的关系，而《不可思议的帽子》中的剧情流程设置更为我们找到了此两者在世界观承接上的联系：在主人公为修复圣剑而四处奔波取得地水火冰及风诸元素后根据剧情习得分身术，在拿起圣剑的那一刻只看玩家本体一分为四。看到这个镜头时，估计很多从《四支剑》转战而来的玩家已经大呼眼熟不止了。如果我们把四元素的属性色再考虑进去的话，这两作之间的顺承关系估计不必多费唇舌来说明了吧？

可也正是修理这把圣剑的原因，本作的流程因此从传统的八迷宫变为了六迷宫。这个变化的直接结果就是导致流程偏短。已经被那个有些罗嗦的帽子和难度有限的谜题（其实难度还是有一些的，但比起家用机版的还是有差距）弄得有些

韦浩南	不管黑猫（PSP）还是白猫，只要是有创意、好玩的就是好猫（掌机）。
读者资料	16岁，男，518049，广东深圳福田区上梅林中康路福贸花园1楼24号，兴趣：看PG、玩游戏

不耐烦的玩家对此就更为不满了。好在天无绝人之路，自认为难度不足的玩家可以在收集全部136个“二天堂（原文是ニテン堂，可算自嘲吧）”人偶和拼齐全部幸运碎片中继续挑战。前者是积累贝壳然后从店主手里换取道具（看到贝壳，大家是否还记得梦见岛中的交换规则呢？），在本作中玩家若要拿到特定编号的人偶就必须携带特定数量的贝壳去。至于后者，我想大家在第一次接触这个系统的时候就明白其用处——开启地图新区域。在游戏中玩家可以取得相当数量的碎片（包括从怪物身上也可以打出），但能同玩家手中碎片顺丝合缝地拼严实的只有一块。有时为了找人拼一块碎片，不少玩家能花费数倍于在迷宫闯荡的时间，或许我们可以从这些细节上看出Flagship在制作上还是花了一番功夫的。

在大费周折完成本作流程后，大家想来是怀着复杂的心情看着艾佐尔变回人形，我们终于可





以摆脱帽子了？且慢！艾佐尔给了主人公一份谢礼，不妨打开看看：一顶绿色的弗里吉亚帽！主人公戴着帽子毫无表情地走了，留下游戏机前的玩家们大眼瞪小眼：莫非本作涉及的海拉尔故事是到目前为止最古老的？从此之后的名叫“林克”的主人公们不会是从这里开始穿上那身传统装束吧？也许到目前为止的赛尔达传说的系谱都是由此而来吗？

Flagship或许可以不无嘲弄地对宫本大叔说：“去年年末，我们重新解读了赛尔达传说的历史。”

玩家们也可以不无自豪地说：“去年年末，我们见证了赛尔达传说的历史变迁。”

至于林克，想来会拿下帽子，叹口气：“原来，我开始戴帽子是从这里来的呀。”

毕竟，在迷雾重重的赛尔达传说系谱中，历史从来就没有一种固定的写法。

陆 不算结尾的结尾

到这里，赛尔达传说在便携机上的历史暂告一段落。不过，玩家们倒不必为此着急。前不久，N社证实了《四支剑DS》发售的消息，对持有任氏新主机的玩家来说，似乎不用等太久新的传说就将出现。

但在新的传说出现之前，还是让我们偶尔架船去某个不知名的海岛去看看，顺便温习一下笛子的技巧，运气好的话或许能听到某人的演唱或是舞蹈。要么，就在永远受着三位创世神守护的海拉尔大地上继续旅行吧，无论是城镇还是荒原都能寻到乐趣。如果这也不能满足你的愿望，那么，整一下你的帽子，与几位朋友一起在此前战斗过的地方闲游又如何？也许有些地方你觉得生疏了，但当你听到某首歌或干脆就是某个Overtune时，，你还会无动于衷吗？

让大家都来颂扬三位创世女神的大能吧，也许海拉尔大地会变成其他的东西，但那个身着舍伍德外套、头戴佛里吉亚帽的少年继承了创世者的力量和意志并击败邪恶的故事，必将被生存在这片大地上的人们继续传颂下去，直到永远！



房文博 掌机把我带入一个无边的世界中，《掌机迷》使我在其中找到了自我的方向。
读者资料 17岁，男，300162，天津市，兴趣：电玩、卡通

NDS，我拿什么来装点你

文、责编/天意

好不容易攒到了钱入手了NDS的玩家一定把NDS当成了宝贝一样看待，最怕的就是外壳在哪地方给划伤了，甚至露出了底色，或是经常握着玩游戏时太投入，手上的手汗出来，时间一长，外壳的喷漆也被溶掉了，弄得NDS成了大花脸，太难看了，再或者NDS上屏幕不小心被尖锐的东西划过留下一条条类似剑心哥哥脸上的刀疤。怎么办？配件制造商为咱们想到了，制造了许多能保护心爱NDS的配件，虽然NDS的配件出的没PSP的多，难道就可以说NDS的延展性没PSP的好吗？笔者反倒认为是NDS的主机性能很强，配件很实用，强到基本不需要更多的外设了。哈哈，是这样的吗？难道不是吗？先来看看下面几款NDS的新硬件吧。

AC Adapter DS

售价：14.99美元

已经发卖

制造商：NINTENDO



NINTENDO本家自配的NDS专用电源。虽然SP的电源也能兼容NDS的。但是专用的就是专用的，图的就是个型号对口。本电源不光可以为NDS和SP本体供电，而且也可以为NDS和SP的电池包充电。甚至可边玩边充。输出电压120伏特。当然啦，对NINTENDO之前的GBX系列是不对应的。

DS Kit Pro Mad Catz

售价：19.99美元

已经发售

制造商：MAD CATZ



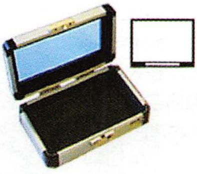
为NDS提供最长的连续游戏时间，并提供汽车充电适配器，即使在乘车时也能尽情地娱乐。还附带一枝触笔，其实和购买NDS时附带的那两笔没多大差别。还有一可以在进行GBA或NDS游戏时也毫无影响的保护外壳。不过在作者看来也只有这个保护外壳才是这个套装真正的卖点了。

Mad Catz MicroKIT DS

售价：14.99美元

已经发售

制造商：MAD CATZ



经历过GBA/GBA SP时代人都知道，锐屏是真正的可以防止屏幕被划伤的，但是又可以不影响折射率的屏幕保护。这个东西目前已经有DS专用的了。特地为NDS设计的保护屏幕，使用橡胶填充内部来抵消碰撞时带来的冲击，外部采用的材料是锐屏，即使使用指甲也很难在上面留下任何痕迹。

Nintendo DS System and Accessory Case NDS14

售价：9.99美元

已经发售

制造商是ALS INDUSTRIES



NDS便携提包，内部有专门的NDS充电电源存放夹层，游戏卡带存放夹层，还可同时存放8盘卡带。而且同期还有红、蓝、灰色、黑四种颜色，购买时不可选择，只能随机获得。

Nintendo DS System and Accessory Case NDS15

售价：17.99美元

已经发售

制造商：ALS INDUSTRIES



还是NDS的便携挎包，简洁的设计可以容纳NDS及所有的周边和游戏卡带等。挎包的好处就在于可以挎在肩上行动，时尚，方便，可以腾出两手

王读者	我们玩游戏是为了快乐，所以不要在选择机种上大伤脑筋，这正如我们渴了，需要的是水，而不是用来盛水的杯子。
读者资料	18岁，男，300193，天津南开区，兴趣：游戏

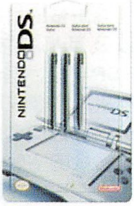
来做别的事。做什么事？难道不会自己想吗？可以按住电视的遥控器。

Stylus DS 3-Pack

售价：6.99美元

已经发售

制造商：NINTENDO



任天堂同期贩卖的三枝装NDS触笔，塑料质地。如果NDS原来的触笔不小心折损或是弄丢的话，不用担心，买这个吧。三枝套装。玩家再不因为不小心弄坏触笔而烦恼了吧。

任天狗的NDS主题贴纸

售价：500日元

已经发售

制造商：am3

am3宣布发售NDS专用的任天狗保护贴纸，装扮各位的玩家的爱机，使它看起来更可爱，首发有三款式样可选择。合40元人民币。是爱狗狗的玩家的好伴侣哦。



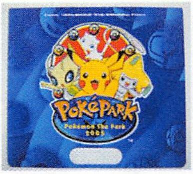
口袋妖怪的GBA SP/NDS主题贴纸

售价：500日元

限定地点发售



制造商：(株)ポケモン



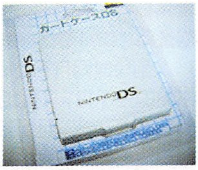
同期，任天堂的口袋妖怪分社宣布发售口袋妖怪为主题的GBA SP/NDS专用保护贴。NDS的三个主题为裂空座，皮卡秋森林，口袋妖怪集合。GBA SP同样也有三款主题，口袋妖怪集合，口袋观光缆车，クラッシュカーバトル。售价同为500日元。口袋会场内限定发售。

NDS/GBA SP卡带收纳盒

售价：525日元

已经发售

制造商：ケムコ



ケムコ发布了可以同时最大收纳8枚NDS卡带的收纳盒，或也可收纳4枚NDS卡带。盒的外壳采用的是轻质的铝合金，内部则采用了聚合塑料素材，可以充分的保护卡带。内部可以一行横置两盒NDS卡带，也可一行只放一盘GBA卡带。有两行可使用。对于已经购买了很多卡带的玩家整理卡带来说此工具无疑是最好的帮手。



火影忍者主题NDS触笔

售价：无

已经发售

制造商：TOMY

4月21日发售的《火影忍者-最强忍者大结集3 for DS》，在购买早期发售的游戏特典才能入手的NDS专用触笔。主体有三部分拼合而成，外形类似"苦无"。笔末段有一小环，可以挂上项链，手链什么的。很是讨巧。也是火影的真粉丝才会入手的外设啦。



秦巍	iDS将出了，中文游戏将要来了，但中国自产的好游戏什么时候才能在新的掌机上玩到，希望不会太久。
读者资料	23岁，男，530022，广西南宁东葛路延长线92号元之源特色医疗健康中心，兴趣：打机

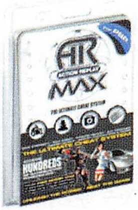
欲要不能的PSP外设

责编/天意

随着美版PSP的发售，美国游戏硬件厂商也开始加入PSP外设配件的制作阵营，在这里我为大家介绍几款新硬件，大家可以和前几期的配件做个纵向的比较。不过需要注意的是，有些产品目前只在网上接受网上订购。而有些则只有在日本才能买到。

Action Replay PSP

售价：39.99美元
发售日期：2005年5月19日
制造商：DATEL DIRECT LTD



前段时间传得比较多的是NDS的金手指，网上连操作界面都放了出来，但是最先出成品的却是PSP的金手指工具。游戏PSP的存档格式采用了RLF算法加密以及其他不明算法的合成加密，使以前长期使用的存档直接修改变得无能为力，所以只能想到的是动态修改游戏的内存了，而此工具采用了和PS2上金手指系统类似的一套的Action Replay MAX金手指修改工具，可以直接对PSP的动态内存直接编辑锁定。其本体拥有64MB的静态内存，可以在玩PSP游戏时一直保持开启状态。输入对应的金手指码可以实现全武器、能量不减、生命不少、等级最高等特殊模式，还可以打开游戏厂家故意隐藏起来不为玩家知道的特殊模式。产品包括：64M特殊的记忆棒，PC-PSP的USB连接线，驱动和游戏记录光碟。目前只知道金手指代码只能由厂家公布，但是到后期一定可以由破解爱好者和修改狂们公布越来越多的金手指码。产品一出，我们会第一时间为玩家们介绍产品的试用报告，期待吧。换成人民币的话大概260元左右。

PSP Pro-TecKIT

售价：19.99美元
已经发售
制造商：MAD CATZ

由美国公司推出的Mad Catz PSP Pro-Tec Kit是一款PSP组合配件。其中包含有6张彩色UMD碟盒和4张可反复揭除的屏幕保护膜，一副高质量的可收缩式耳机以及耳机存放盒，一件PSP皮套，据说此皮套内部采用了橡胶可使PSP完美地放进皮套内并没有一丝多余的空间，并且主机也不会因为皮套的倒置而轻易地掉出来，外部则由光滑而坚韧的材料制成。大概是170元左右。



Stereo Station+ for PSP

售价：59.99美元
已经发售
制造商：HIP GEAR



美国人就是恶搞，明明是家用机的他偏偏做成便携的，如果原来是便携的他硬要做成家用的，这不PSP影院出来了，为PSP接上此设备就使PSP成了一个小小的家庭影院了。具体就是为PSP提供了一套小型的家庭音响，而且它为PSP提供了充电电源接口。似乎有了这套设备就相当拥有了一套移动的家庭影院了。

Pro Gamer's Kit

售价：29.99美元
已经发售
制造商：INTEC

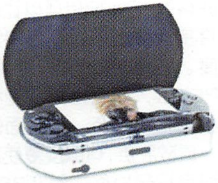


大家还记得以前的PS的旅行包吗？就是可以将PS以及手柄、电源、游戏碟、记录卡等一次性装入一集成性非常高的包包里。对啦，这款现在新出的PSP专用的便携包，可以将PSP以及它的所有周边全部放到这个安全的包包里，包的外层是金属打造的，外出旅行时不会让你的爱机碰坏了。此外这个包还附送车载电源，屏幕保护帖，PSP挂绳。

彭飞	卖了SP，买了NDS，好怀念当初和SP的快乐时光。
读者资料	15岁，男，741000，甘肃天水市秦州区环城西路8号区计生局马金秀转，兴趣：ACT、收藏

PSP Charger Case

PSP Charger Case
售价：59.99美元
发售日期：2005年5月14
制造商：NYKO



如果说PSP最大的缺憾是续航能力有限的话，那么这款新型的第三方充电电池盒就是最好的弥补PSP缺憾的外设。将PSP置入这个盒中可使PSP的续航时间比SONY官方公布的标准时间还要多三倍，就是说如果原先能连续玩6小时的游戏的话，那么使用这个盒子的话就能连续使用18小时，那样的话就完全可以和NDS的连续使用时间媲美了。强吧！而且盒子上的盒盖还能充当PSP在不用时的保护装置。将PSP置入此电池盒中还能防水防震。不知道这套设备会令多少玩家流口水啊。可以说是PSP最实用的配件了。

PSP Mobile Kit

售价：39.99美元
已经发售
制造商：MAD CATZ



又一款PSP旅行套装，虽然和PSP Pro-TecKIT是同一公司所作但是可得注意啊，套装附送的配件可不一样哦。首先是皮套，可以像手套一样将PSP舒适地套进去。然后是车载电源，附带了6英尺长的延长线。还有一头戴式耳机，四张可更换的屏幕保护贴，十二张各色UMD盒，最令人流口水的还是外接的电池盒，使用的是普通的AAA电池供电。

PSP Deluxe Carry Case

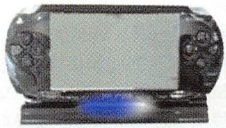
售价：14.99美元
已经发售
制造商：HIP GEAR



听名字上是PSP的非官方高档包包，至于高级在哪呢？可能是因为包包除了放进PSP外还能外挂上钥匙扣，放进名片等一些日常用品吧。哈哈，取代钱包的功能了。

PSP Docking Station

售价：9.99美元
已经发售
制造商：NAKI WORLD



PSP的架子，做什么的？把PSP放上去当神案供着的呗，邪恶的笑。其实可以将PSP固定在架上，不让机器松动，而且内建一电源插口，可为PSP供电。

PSP Movie Dock

售价：29.99美元
已经发售
制造商：NAKI WORLD



奇怪的东西啊。越看越奇怪，这个是PSP还是电视机啊？晕了。将PSP置在这个可旋转的架子上可以将PSP当作电视+DVD机观看，还有耳机插口。通过附送的遥控器可以控制架子上PSP的360度转动。

PSP 官方外设

售价：车载充电器:3675日元/碟包:1575日元
已经发售
制造商：SONY

SONY官方于5月9日正式公布了出自本厂SCEJ的PSP配件，包括，PSP专用车载变压充电器，UMD碟收纳包，PSP屏幕擦拭布。车载充电器型号为PSP-180，售价3500日元入税价为3675日元。UMD碟收纳包，屏幕擦拭布的型号为PSP-220。以上配件将于6月9日发售。入税后为1575日元。注意的是这些设备都在显目位置印有PSP的标志。



VRX-02 MPEG-4 recorder

售价：未公布
发售日期未公布
制造商：SONY



SONY官方的专门转换PSP支持的MP4格式的视频工具。好庞大的机身，为了观赏电影还得用这么庞大的机器转换一次。MP4录像机，姑且这么叫它吧。支持将MP4的视频传输到SD、miniSD、Memory Sticks(MS)、MS Duo、MS Pro Duo格式的记录卡上。但是据说此录像机转换出来的影像质量很差，最高也就320x240 dot/30fps。目前可选择的三种影像规格有：很好(320x240 dot,30fps)，一般(320x240 dot,15fps)，普通(176x144 dot,15fps)。机器的长宽高比为：210x145x35mm。到底有多实用，还得看SONY真正发卖它的那一天了。

PSP Power Solution

售价：19.99美元

已经发售

制造商：MAD CATZ



包含可收纳6张UMD碟的碟包。一外接电池包，使用4节AAA电池供电。为长时间游戏而苦恼的玩家有福了。车载电源，6英尺长的接线，可以在乘车时为PSP充电。

USB Link Cable Media Manager

售价：14.99美元

已经发售

制造商：DATEL DIRECT LTD



可以将PSP和PC连接起来，使PSP可以共享PC上的电影、音乐、游戏存档、图片等。更可怕的是可以将PSP和PS2连接上来，初步设想是将PS2的记录保存到PSP的DUO棒中，然后再传输到PC上保存。附带了专门的传输软件。

PSP Screen Armor

售价：9.99美元

已经发售

制造商：NYKO



真是品如其名啊。在PSP的屏幕外层套上一外套，如同给PSP穿上了装甲。不过此物也许影响游戏时更换UMD光碟。

PSP Screen Protector

售价：4.99美元

已经发售

制造商：HORI



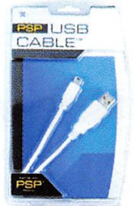
PSP的镜面保护。在表面有层AR保护层可以让光线直接折射出来，不影响清晰度。在表层还有一层硬质PET层，可以避免灰尘和细小颗粒的划伤。最下面的是一层矽胶层，可以反复使用，而且把保护移去时在PSP的屏幕上不会留下任何痕迹。

PSP USB Cable

售价：9.99美元

已经发售

制造商：HIP GEAR



普通的PSP－PC的USB连接线。便宜但不实惠。只是相对与市面上随处可见的廉价USB线来说，质量上更可靠些，而且冬天金属线不会因为气温的原因而变硬，使得线容易老化断裂。

Safe Case

售价：9.99美元

已经发售

制造商：INTEC



小巧玲珑的金属包，正好将PSP收入当中。内层有防震的海绵。可以防止不小心将PSP自由落体时产生的震动充分吸收。缺点是不能将PSP的电源等放入。

记忆棒

随着PSP美版在北美的热销，SONY承认的SCANDISK记忆短棒也在北美上市，包括最新的1GB的短棒。不过价格嘛，哼哼，可就没咱们亚洲区的有优势了，同时SONY的2G短棒也已经上市了，价格太高了，都相当于两台豪华版PSP的价格了。

Sandisk Memory Stick Pro Duo 256MB	59.99美元
Sandisk Memory Stick Pro Duo 512MB	59.99美元
Sandisk Memory Stick Pro Duo 1GB	149.99美元
Sony Memory Stick Pro Duo 2GB	449.99美元

龙盼	搞错没有，iDS要1900啊，真是震撼啊！高的让我们太震撼了，要真是1900，还不如买PSP呢，神游没弄错吧！
读者资料	17岁，男，225009，江苏扬州石油城西区13幢304室，兴趣：掌机、动漫

POCKET NES使用指北

文/大胖子
责编/天意

GBA上的经典游戏已经玩够了，难道就这样放弃GBA不成？答案是不，也许你会说可以看电子书，可以当MP3等等，但是对有怀旧情结的人来说，还是要拿它玩FC游戏才是。

GBA上的FC模拟器叫POCKET NES，最新版本是9.98。要怎么制作GBA上用的FC游戏ROM呢？很简单，现在的烧录工具大部分都支持直接烧入的。以LINK为例，下载最新的LINK烧录程序，最新版版本为4.60。启动后选择“添加特殊ROM”选项。然后把你想要的FC ROM添加上点保存ROM即可。

把生成的ROM烧到卡带上就可以玩了，POCKETNES自带合集菜单，选择好相应的游戏进入即可。如果不设置的话用起来很别扭。在游戏中按L+R调出菜单，会看到右图：



其中前两项是设置A、B连发的。共有OFF（关）、ON（开）、WITH R（与R同按）三项可选。可根据需要来选择。第三项是手柄控制，如果你联机的话，此项设置必不可少，下文我们会详细说明。第四项是显示模式，没必要改动第四项是其他设置，如果你需要显示帧数或者自动读档可以在里面选择打开，否则……保持原样吧，下面的LINK THANFER是传输游戏的，这个功能很不错，如果你有俩GBA，而只有一个盘卡，那么用它可以传送FC ROM到另一台机器而不需要卡，但是大小不能超过256K（FC 游戏都不大，256K可以装好几个的说）。再往下是存档和读档，这可是重要功能！游戏要常存档这是经过无数血的教训总结的不变的真理，下面的MANAGE SRAM功能不明，最后三项不用解释了吧。休眠、重启、退出。

联机可是GBA的一大乐趣，POCKETNES当然不会错过这一点，准备好两个GBA一根连机线。首先必须保证两个机器上的ROM是同一ROM，而不是同一游戏！进入游戏后都进入菜单选项，分别设置CONTROLLER为LINK 1P跟LINK 2P（连机线小头为1P，大头为2P），然后都选择RESTART，这时主机（1P）跟副机（2P）就同步了，接下来就可以了。



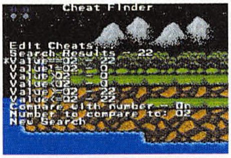


有的游戏难度简直变态，难道就要眼睁睁地被电脑蹂躏而束手无策吗？当然不，如果不想被电脑欺负，还是用CHEAT吧。如果你用的是LINK ZIP以上的合卡，可以先在模拟器上作出相应的CHT文件然后再烧到卡上即可。

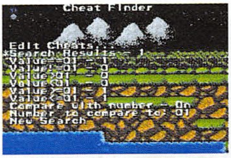


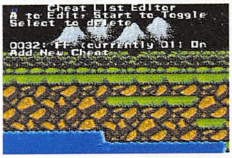
如果没有LINK卡怎么办呢，别急，用POCKETNES也可以修改的，但支持修改的版本不是POCKETNES9.98。不知道什么原因，修改功能在9.98版中给去掉了。要想修改就用而且是只能用9.97版（因为只有9.97版带CHEAT功能）。用上面介绍的方法生成ROM，烧到卡上打开进入菜单，你会发现多了两项：SPEED HACKS和CHEAT FINDER。其中SPEED HACKS是提高速度的，需要关掉其他设置选项里的VSync选项。详细介绍一下CHEAT FINDER选项吧。打开CHEAT FINDER选项菜单，第一项是编辑CHEAT，第二项是在搜索结果中选择CHEAT，第3到第8项分别为新=旧、新≠旧、新>旧、新<旧、新≥旧和新≤旧。第九项是数值搜索开关（不开启无法搜索数值），如果不开启第9项第10项无用，最后一项是启动搜索。让我们一起来CHEAT吧，进入游戏（CONTRA为例）显示只数为2。启动搜索，打开数值搜索，在NUMBER TO COMPARE TO处按A键编辑，用↑↓输入数值2后再选NEW SEARCH，然后选择VALUE==2，回到游戏，故意挂掉一只。





然后再切换到CHEAT界面，在数值处输入1再选择VALUE==1，只搜索到一个地址，那就是指数地址了。选第二项打开进行编辑，编辑好退出可。回到游戏。看看是不是变了。如果不想再用CHEAT，那切换到CHEAT菜单，打开EDIT CHEAT项，在不想锁定的选项上按START为关闭此CHEAT，按SELECT为删除此CHEAT。当然，POCKETNES的CHEAT功能不能编辑内存，也不能保存修改结果！





好好用它可以享受更多的欢乐！

秦顺荣	微软你咋还不出掌机呢？我已经等得不耐烦了呢！
读者资料	23岁，男，541001，广西桂林穿山路6号七星佳用超市，兴趣：上网、听音乐、踢足球

梦想残光霞之软件篇



最近PSP的风头都被NDS的任天狗给抢光了，但是PSP的周边软件却相对的丰富起来，因为众多热心玩家的爱好，一批PSP上使用的软件被开发出来，一些通常被用于高级视/音频处理的工具软件也被纷纷发掘。而国外PSP研究组织公布的UMD被破解，UMD被DUMP成ISO的消息更使大陆玩家热心不已，难道盗版加直读这种事会再次上演吗？不知道是好事还是坏事啊。有攻就有防，魔高一尺道高一丈，SONY紧急发布了1.51版的升级补丁针对的就是PSP的OS(OPERATION SYSTEM)的安全漏洞。技术上的提升也使得一些很特殊很特殊的包括PSP上的模拟器这样的奇怪软件被玩家们开发出来，不知道老山内得知自己的看家游戏MARIO系列在对头SONY的掌机PSP上运行会是个什么样的表情。好了，下面我就来为大家介绍一点近期的软件还有官方的升级补丁及其使用技巧吧。

官方升级补丁1.5/1.51

SONY在PSP发售后这么短的时间内连续发布了针对PSP的升级补丁，可见SONY的PSP也是匆忙上阵的角色,其内部的漏洞还有多少没有被发现，它自己恐怕也不大清楚。这点上SONY做的和微软倒挺像的了,没事就来个升级包,安全补丁什么的，不过升级后可能发生的坏事是谁也预料不到的。升级前要做好思想准备哦。别在升级后发现PSP上新出了某个软件只能在1.0版本的BIOS运行时后悔不已。官方提供的升级方法有三种：使用PSP无线上网升级；下载升级包，使用本机电脑为PSP升级；购买UMD光碟升级。对于国内的玩家，如果单为了PSP升级而购买无线卡的话可能太奢侈了点，又不可能去日本买升级游戏碟，相对的来说在个人电脑上升级是个不错的办法。

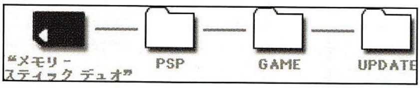
再三提示升级前请三思。好了，如果你决定用电脑联机升级了的话，那么请看下文。

1.请先确定PSP的BIOS版本是否为1.51,如果是则不必升级,如果不是则请接着看。确定方法为在PSP的[本体设定]中选择[本体情报],查看[システムソフトウェアのバージョン]一栏。此上面一栏[MACアドレス]为本机的MAC地址，和上网有关。

2.首先请下载升级1.51版补丁http://dj01.psp.update.playstation.org/update/jp/2005_0511_ad79cbaa4838d9ed2a16f403567a5222/EBOOT.PBP，如果没有条件上网的朋友也可以在本期光盘中找到此文件。

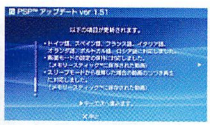
3.由于升级时间比较长，为了防止PSP的电池供电不足，请将PSP的电源接上然后升级。并保证PSP记忆棒中剩余空间大于14MB。准备USB小口连接线一根(Mini-B型)。

4.将记忆棒放入PSP，为PSP和电脑连接好USB线，接上电源。在PSP上选择[USB连接]，之后电脑会将PSP及记忆棒认为是一移动存储设备，相当于闪盘。之后在闪盘中会发现有一名字为“PSP”的文件夹，打开后会有一“GAME”文件夹，如果事先没有将此记忆棒格式化的话将没有“GAME”文件夹,在其中新建“UPDATE”文件夹。将PC机中的升级文件“EBOOT.PBP”复制到“UPDATE”的目录下,然后在PSP端按X键，退出联机模式。(小提示：其实使用市场上常见的记忆棒读写器进行以上操作也是可行的。)



5.关键的时刻来了，确保PSP电源已经连接上，然后在PSP的中选择[ゲーム]，然后选[メモリースティックTM]，会出现 🔄 一个标志，选中按○键确定,之后会显示升级补丁的BIOS号,然后开始升级。





只需要按○键一直向下就可以了。

进行更新时请不要拔下电源，也不要拔下记忆棒，更不可以关闭电源，可能引起的故障就不是厂家能解决的了。

6.升级完成后,大家可以再次到主菜单中查看PSP的BIOS版本。这时会发现[システムソフトウェアのバージョン]一栏显示的是1.51版的了。



7.更新内容：

1.50版

◆在PSP的系统设定中将操作系统的使用语言“日本语”

李熙岩	PSP的画面效果与NDS的游戏创意真难取舍啊！
读者资料	18岁，男，100038，北京市海淀区羊坊店北蜂窝100号院4楼323，兴趣：掌机、动画

和“英语”新追加“德语”、“西班牙语”、“法语”、“意大利语”、“奥地利语”、“波兰语”、“俄语”。（连奥地利语都有了怎么就没中国语啊）

◆播放记忆棒中的视频中，在休眠模式中返回的话，只需要选择要继续播放的动画，然后按○就可以接着上次看的地方进行。

◆和视频差不多，从休眠中返回工作状态时按START键就可以继续播放原先的音乐，或者使用△键打开菜单选择再生再确定即可。

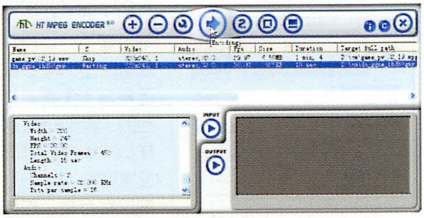
◆图片、音乐文件名可以使用带重音符号的字母。多用于欧洲国家的语言中。

1.51版

◆只是修补了PSP的OS即操作系统中的安全漏洞。

Honestech MPEG Encoder

被人们发掘出来的一个PSP视频制作工具，软件采用了Fast Motion Estimation Algorithm技术，可以快速地转换出高质量的视频，并且支持多线程处理,还可把avi电影转成mpeg格式，而且还可以将mpeg制作成vcd,svcd,dvd格式的电影。此软件配合realalternative软件，就可以将rm/rmvb视频转成mpeg格式的，在转换时一次性将real性质的电影视频部分和音频部分一块压制,不需要将视频和音频单独抓出来再整合了。

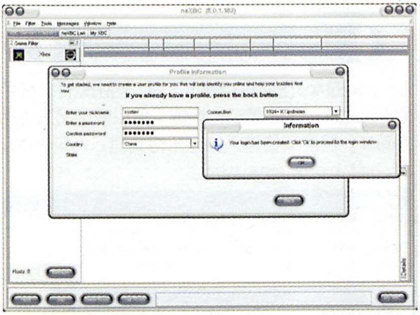


使用方法：安装完毕，注册之后。会出现一个全英文的界面。但是由于有简单的图标显示，所以大家一般能很简单的看懂，我只是略说一二。蓝色的“+”表示添加需要转换的影片，“-”表示从列表中去掉影片，扳手的符号表示设置影片，“->”表示转换列表中选中的影片，在下方的列表中的影片可以按住“ctrl”键复选，一次转换多个。转换完毕后的电影会保存在原来的目录下。之后再次使用IC或者3C转换成MP4电影就行了。

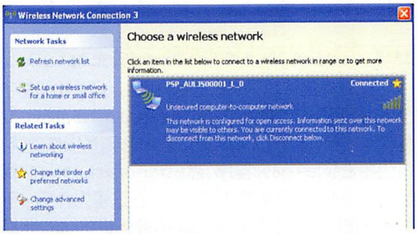
PSP联机游戏软件－neXBC

看了上一期的使用无线路由器使PSP接入互联网的文章大家是不是有点心动了呢？但是如果想通过网络和别人一块对战或者协同作战怎么办呢？别急，目前已经有一类似国内著名的对战平台“浩方”的国外对战平台开放了，现在可以对应XBOX和PSP的上网对战，而且内建了聊天室可以认识更多有一样爱好的朋友们哦。完成此过程需要准备的东西有：◎电脑◎宽带接入口◎无线路由器◎对应PSP的网络软件。其中最后一个条件就是软件啦。让我们来看看使用方法。

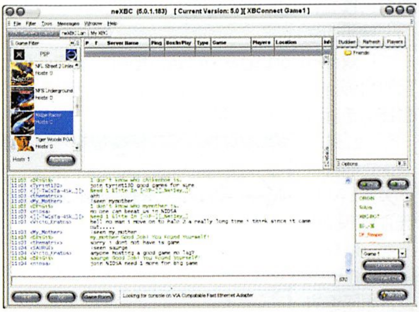
1.安装此软件并运行，会出现升级程序，直接点确定。完成后会出现注册信息。



2.将电脑联接上网，将PSP的无线局域网开关打开联接无线适配器。之后就是如上期杂志所说的设定，并联接上网络咯。注意这里不是通过单单通过无线路由器上网而是通过无线路由器联接电脑，然后再由电脑联接上网。



3.进入neXBC软件。登陆后，这里我们会在左上角看到XBOX和PSP游戏的目录，因为我们要玩PSP所以点击右边的PSP图标，之后会出现PSP游戏目录的下拉菜单。上面是游戏名，下方是登陆游戏的人数。将要玩的游戏放入PSP中,进入游戏选择

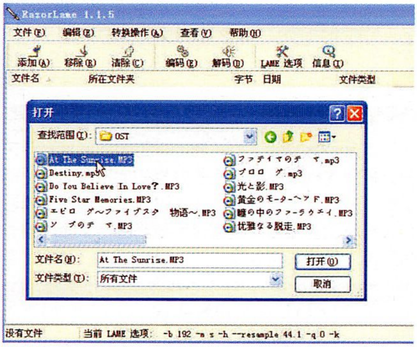


网络对战模式。电脑这端需要点中要对应的游戏，然后双击这时PSP上就可进入对战模式了。目前网

络上公布的PSP联机对战游戏几乎都是美版的(谁叫客户端是美国人建的呢)：ATV Offroad Fury,MLB,NBA,NFL Street2,NFS Underground Rivals,Ridge Racer,Tiger Woods PGA Tour,Tony Hawk's Underground2,Twisted Metal Head On,Untold Legends。对于大陆的玩家来说Ridge Racer有相当多的拥趸哦。

rozarlame 1.15汉化版

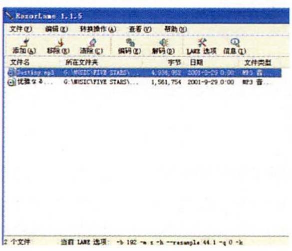
psp的mp3压缩转换制作工具，自由软件，绿色免安装软件。因为是汉化版的，所以使用起来也相当简单。目前支持输入的音乐格式有：wav,mp3,aif,aiff,mpeg,mpg,wmv。



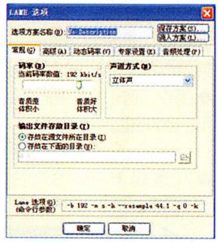
此软件的体积只有区区的几百K，但是功能却不少,它由两部分组成lame392和RozarLame115,lame392是软件的核心程序,而RozarLame115则是操作前端,首先要安装lame392程序,然后将RozarLame115释放到lame392的目录下就可以了。在这里先介绍一下LAME是什么，它是目前公认的最先进的MP3压缩分析引擎，通过强大专业的音频分析算法对源文件进行透彻分析并制定出最佳的压缩方式，最大限度地保证了压缩后的音质。使用它可以制作出高品质的音乐。而RazorLame则是专门为LAME打造的前端程序，它的简单的可视化操作界面省掉了lame的命令行模式，更加简单实用。

使用方法：

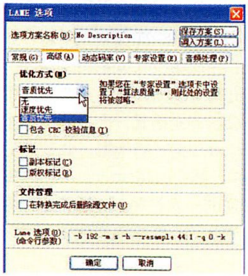
1.双击RazorLame.exe运行即可。在第一次运行时会弹出窗口指定LAME程序的所在路径,选好后直接点击标志,就会出现操作界面了。



2.然后来正式地看一下关于LAME选项的设置，在第一项常规里面,你可以设置想压缩的码率，一般MP3都是128或320KB/S的,我们可以设成80KB/S码率越小转出来的文件也越小,这样原来是4MB左右的歌转压后就成了2MB左右。所以建议使用80KB/S,码率再往下低的话音质就不能保证了，甚至转出来的音乐会和原来完全是两回事哦。接着可以选择输出文件的路径了，随个人喜好吧，只是不可以将被转换的文件和输出后的文件设置一样的路径。

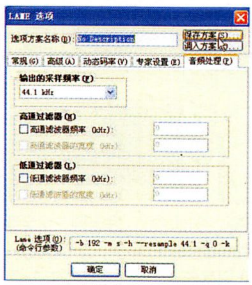


3.下面再来设置高级选项，优化方式主要是针对从CD中压缩WAV格式到电脑中的,文件管理有个在转换完成后删除源文件的选项,谨慎选择,如果勾了等压缩完后,就会将被转换的源文件删除。



4.下面是动态码率选项，最大VBR码率和常规项里的码率要设置成一样的，编码质量设置为2。

5.专家设置里没什么好动的，索性不要动了。



6.音频处理中把输出的采样的频率设置为44.1KHZ就可以,这样可以保证声音不失真。其他的不需要设置,这样LAME选项里面设置完后,点击右上的保存方案，这样下次再转换时就不用再设置了。

最后开始添加文件了,点击添加可添加单个文件,也可以同时添加多个文件,接着点编码，如果点解码的话就会把MP3转换成WAV文件了。转换一首MP3的时间视电脑的配置而定,一般一首4M的转换一次只需要几秒,很快,不过此软件的缺点就是非常占用系统资源。

RealMediaEditor.10.0.0.48

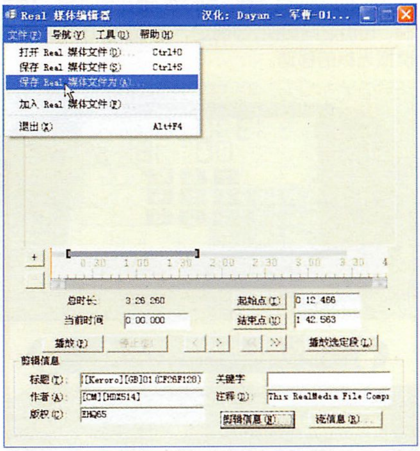
电影切割工具，绿色的共享软件，可以直接使用，而且整个文件也很精瘦。

介绍一下使用方法吧。将压缩文件包释放之后会有一rmedtgui.exe文件,这个是汉化后的前端。打开它，选择打开REAL媒体文件，因为是专门的REAL媒体操作软件，其他格式的电影将无法操作。

使用时注意要安装REAL的解码器,直接安装

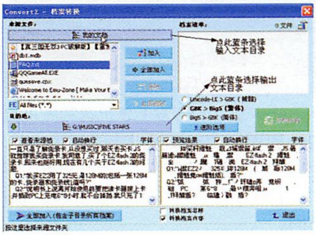
陈泽 《掌机迷》使我在苦恼的学习中找到了轻松，让我减了不少压力。
读者资料 13岁，男，541004，广西自治区桂林三里店东方花园3栋4单元，兴趣：上网、动漫

REALPLAYER播放器就能解决这个问题，这样可以使用此软件预览电影，如果没有安装播放器而直接安装MPC播放器自带REAL解码器的话则一样可以操作影片，但是这样就不可以预览电影了。在多段切割时需要注意，下一段时间的起点必须以上一段的终点为起始点，比如说第一段是从22：00：000结束的，那第二段也必须从22：00：000开始。然后把切割完的电影选择“保存Real媒体文件为”，如果选择“保存Real媒体文件”的话，则软件会将源电影替换掉。操作的时间很快，视个人电脑的内存和CPU配置而定，3分钟左右的片段只需要1秒钟左右。切割完毕后可以退出软件，此时软件会弹出提示框“是否保存已修改的文件”，选择“否”即可。



convertz 740

PSP中使用的音频和视频文件名如果是简体中文的或者UNICODE字体的话在系统中不能被识别出现，显示的是乱码，这样很不方便，如何才能知道我们想要播放的文件的名字呢？把文件名转换成系统能识别的字体吧，这里介绍一小巧的UNICODE，BIG5码和GBK码的相互转换工具，设置完成转换的方式后直接点开始转换就可以了。目前支持的文本格式有：txt，htm，html。



GBX TO PSP

不要以为我写错了，不要以为我脑袋昏了，PSP上确实出现了可以玩任天堂GB/GBC游戏的GBX模拟器了。是由一日本同人使用C语言开发的。目前版本更新到0.9更改了键位，制作了选择ROM的菜单。可以很流畅的全帧运行GBC游戏，但是模拟器的缺憾有不少，首先是运行时没有声音，其次，运行过程中无法退出游戏，无法按“HOME”键退到菜单栏，只能强行关机再启动退出。游戏无法存档。目前笔者测试的所有GB/GBC游戏都可以很完美地运行，包括中文的SLG游戏，RPG游戏，字体显示也没问题。但是目前对于升级过SONY官方补丁的PSP机器还无法运行，就是说只能在BIOS 1.0的PSP上运行。所以最开始和大家说的在升级前要考虑清楚，就是指这点了。在发布第一版之后的第二天作者就赶紧更新了软件，就是现在大家看到的0.8版，从这点可以看得出作者真是个勤劳的人啊。第二天作者同时更新了一个附带软件—GB SELECTOR，可以通过此软件选择地将GBC游戏复制到模拟器所在目录之下，不用再次将PSP连到电脑上操作了。不过缺点依然是无法按“HOME”键退出到菜单上。一次只能运行一个游戏。

使用方法很简单：

1.使用USB连线将PSP与电脑联接起来。

2.在PSP的GAME目录下任意新建一目录，把GB模拟器EBOOT.PBP复制到那新建的目录下。将GB/GBC游戏改名成ROM.GB(大小写不区分)复制到同一目录下。然后断开联接。



3.进入[メモリースティックTM]会出现一gb/gbc emulater的图标。

进入这个，然后系统会自动读取ROM进入游戏，可以从下面的图看得出GB上的《第二次G》以及汉化版都能很好地运行。

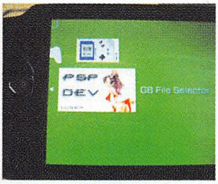




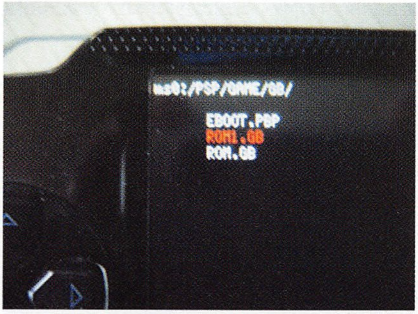
我们再运行GBC上的《勇者斗恶龙怪物篇2男孩篇》看看，也很流畅，画面上无错误的色块。操作

方法：PSP的类十字键对应上下左右，START，SELECT对应游戏的START，SELECT键，□对应B键，×对应A键。需要退出游戏的话需要将PSP完全关闭，然后重启。



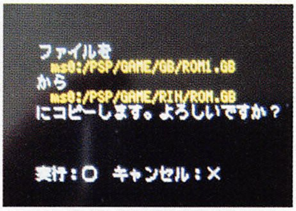


4.GB游戏选择器的使用。这个工具的好处在于可以将ROM复制到模拟器所在的目录中，自动生成ROM.GB文件。在GAME目录下随意建一目录，将选择器对应的EBOOT.PBP复制进去，退出联机。然后进入[メモリースティックTM]，会出现不知火舞的图标，选中进入。



然后选择要被复制的ROM所在的目录，并选中它，按○键确定，出现下图。等半秒钟即可。之后就是关机重启，然后选GBX模拟器进入游戏咯。

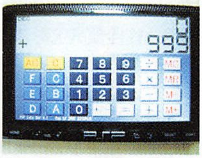
在作者截稿前不久，网上又放出了SFC模拟器的运行截图，一张是《银河战士》速度16FPS，另一张似乎是某RPG游戏，很像《FINAL FANTASY6》，相信近期将要放出来吧。不过以PSP的强大机能，就算在PSP上运行PS模拟器，SS模拟器都没问题。而且据专业人士说此模拟器是根据PC上的TGB模拟器的源代码制作出程序，然后再使用专门的工具构建的EBOOT.PBP文件。



PSP上的文本浏览器

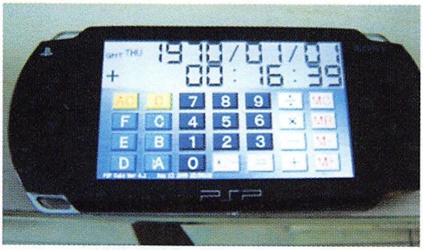
听到这里也许大家都对PSP的强大机能无语了。333MHZ的处理器果然不是盖的，比起当初号称小赛扬的GBA可强得多的多了。也许说它是一台掌



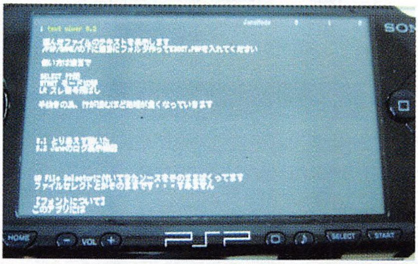


上电脑才更合适吧。以后PSP上的软件将越来越多，什么乱七八糟的软件都会出来，大家等着作者公布出来使用就行。

这个科学计算器使用数字键盘模拟可以进行普通的四则运算，可以进行16进制的数字运算，还能进行10进制和16进制之间的转换，另外还有一日历，不过每次进入时的时间和日期都不正确，纯摆设咯。遗憾之处是不支持浮点计算。按L和R键在10进制、16进制、日历之间切换，○确定，X取消，方向键控制模拟光标的移动。



PSP上的科学计算器



日本同人在PSP软件的开发上是远远领先于其他国家了，也许是因为PSP就是日本制造的缘故吧，可以在PSP上阅读txt格式的纯文本，但是文本内容必须得是shift-j格式的。GBK码，BIG5码，UNICODE码将显示出乱码。

目前软件的作者们以每天一个新版本的速度在不停地更新着软件版本的同时也在开发着其他的模拟器，就在昨天psp上的红白机模拟器已经公布了，从在作者的psp上运行的画面看，除了没有声音以外，画面、帧数，速度都很完美，而且还加入了按HOME键退出模拟器回到菜单的钥匙，同时sfc模拟器也正在开发中，但是还只能在BIOS1.0上运行。期待psp上出现更多更完善的第三方软件吧。

□责编：天意

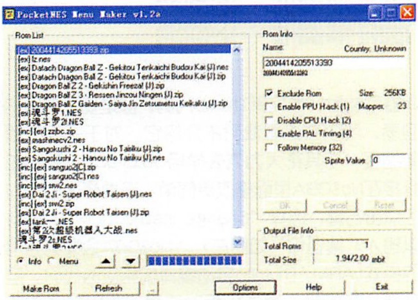
被遗忘的任氏掌机软件们？

最近由于PSP的破解烧录新闻传得沸沸扬扬的，把GBA上的烧录软件的更新以及一些小软件的发布的风头都盖过去了，然而我们还是得在欣赏完外国高人的破解视频后来研究一下，与我们最贴近的GBA/NDS方面的软件更新，能使我们切身受益的就是这些软件们，它们使我们花更少的钱玩到更多更有趣的游戏。尊敬每一位正在设计制作软件或者完善软件功能的开发者们。

PocketNES最新版v9.98

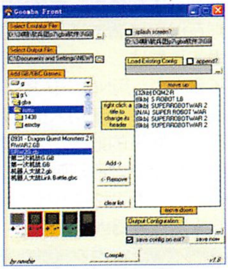
- 改动了Saled显示模式下展幕的位置
- 修正了用户界面上一些混合问题
- 一堆小小改进
- 取消了上一版中的修改设定

玩家需要将释放出来的文件复制到上一版的目录下，或者与Thingy的前端配合使用。FC模拟基本上没有任何难题了，只是不少日文的文字RPG无法正常显示色块。



GB模拟器Goomba v2.2

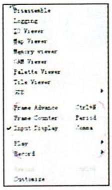
- 新增加了对几个rumble的支持



可惜啊可惜，作者是外国人，所以始终不对日式的RPG，SLG感兴趣，也因此《第二次机器人大战G》依旧无法运行，使我等怀旧人士要一等再等，难道要继续等下一版吗？

VBA-rerecording-10

专门的VBA录像用工具，需要MFC71.DLL文件支持，即安装MFC库。说穿了这是个将开放源代码的VBA模拟器进行自我改造，下图中用粉红色方框标记的部分就是改造的部分，主要强化了VBA模拟器的录像功能，新增加了VBM格式的VBA专用影像。要说此作者自定义格式的文件和原来的VMO、VMV格式有什么不同，其实也没什么大区别，后者必须两者都存放在同一目录下才可播放，而前者单独一个文件就可播放了。



开始录制影像时会出现作者特制的菜单，其实也没别的什么，就是可以自定义文件保存路径，选择录制时的起始时间轴为：开始模拟器，软重启，快速存档处。添加标记栏等。对应开始或关闭操作时VBA都会有文字提示。

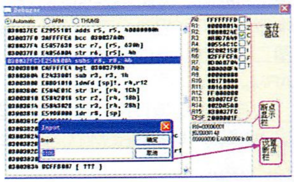
此外还添加了一些高级跳帧等选项，无太大关系，有了这个软件就算不是手指的达人一样可以制作出无伤害通关，完美通关这样的录像出来。公布了源代码的程序就是好，一切都可以随作者而来了。

VBA-DEBUGGER

著名的GBA游戏汉化者crystal以VBA1.72为蓝本改造的一个兼容性非常好的GBA游戏调试工具。开发者将原来VBA的反汇编栏改成debuger栏，可怜的钻石兄好像把单词拼错了。

在汉化及破解游戏的过程中，VBA对ROM有着最良好的兼容性，却不带调试功能，而NO$GBA是个收费的调试软件，所以在平衡取舍之后，钻石兄决定自己打造一个兼容性与调试功能兼备的模拟器，于是VBA-DEBUGGER就这样诞生了。下面大致介绍一下调试的过程。

使用VBA-DEBUGGER载入游戏，然后点TOOLS下的DEBUGER栏，会出现一菜单，左边是程序运行情况，右边是R0—R15，15个寄存器，右下的小空白栏才是设定断点的表示栏，按ctrl+B会出现一输入对话框来设定断点，语法格式为[02012345]!，或者R0=1，或者1100。NO$GBA上支持的语法几乎都可以拿这里用，而且还能设一次设多个。之后游戏会在执行到断点处停下，按F7可以单步运行，F9为继续执行。这个对于汉化者和某些补丁制作狂人来说是非常难得的兼容性最好的模拟器了。



不甘NINTENDO方的软件阵营就此沉没，故发掘以上一些资料给看官们参考。

自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中



修改源代码和其他

文/funlove 责编/雪人

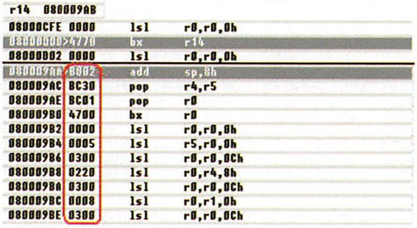
《乐在汉化中》已经是第15期了，也终于到了这个系列的最后一期。在这期里，我们要讲述的是汉化中最有挑战性和创造性的工作，也就是修改原有的代码。早在任天堂红白机中，就存在两个处理器——中央处理器（CPU）和图形处理器（PPU），这意味着程序和数据（图形）在主机游戏设计理念上一直是分开的。而在我们前面所有的文章中，也从来没有对程序做过修改。不论文本的导出导入、图形和调色板的修改，都只是修改数据。而所说的汇编调试，则是为了更准确地修改这些数据。但这并不是汉化的所有，有一些ROM，必须要修改源代码才能达到汉化或者完美汉化的目的。

修改汇编代码并不是一件容易的事情。我们没有游戏程序，所以不能随意修改，而只能在原来的ROM基础上做小的改动，特别注意不要移动原有的代码。由于这个限制，如果要将原有的一小段程序改成大段的新程序，或者干脆是插入一段新的代码，那么就要采用来回跳转的方法来实现。这里需要注意的，是跳转时的ARM/Thumb切换。

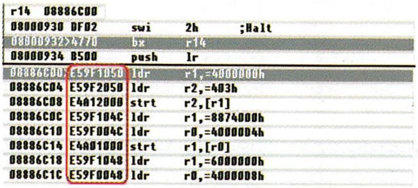
在以前的文章里面，我们提到过ARM和Thumb的区别。Thumb其实是一种精简的ARM代码，大部分语句用两个字节储存，所有的代码地址都必须是偶数开头。因此，利用跳转语句的奇偶性来控制ARM和Thumb模式就是一个很好的办法。预先将地址存放在某个寄存器，然后利用bx语句跳转，这个地址的奇偶性就控制着跳转处的代码类型。

如图一，r14寄存器的值为080009ABh，是奇数，但跳转到的地址却是080009AAh。这里寄存器值的奇数就意味着跳转到的部分是Thumb模式（图中每句代码对应两个字节，见红框内容）。而在图二中，寄存器的值是偶数，对应的跳转模式是ARM。

自己写汇编程序，最好当然是直接写汇编代码，编译以后粘贴到ROM中。有个叫Goldroad的编

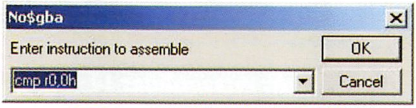


↑图一、跳转到Thumb



↑图二、跳转到ARM

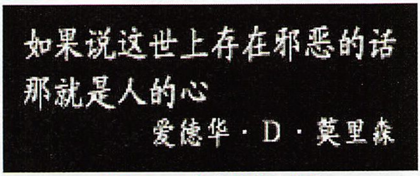
译器就能很好地编译Thumb代码，但是要学会也不容易，所以在这里我们不介绍它。对于一般的简单编程，与其花大力气去学用Goldroad，还不如直接在No$GBA里面修改更简单。在要修改的语句上点击右键，选择“Change Instruction”，就可以输入汇编语句（如图三）。No$GBA会根据当前的模式（ARM/Thumb）自动编译成相应的代码。但是要注意的是，牵涉到相对位置的立即数操作和相对跳转操作无法直接编译，这时需要根据编译规则，手动修改。具体的立即数操作语句编译规则在以前“调试基础”一文中已有具体说明，这里不再赘述。一般情况下，要手动写的小程序总不会太大，用No$GBA操作不会有太多工作量。而很多情况下，新加入的程序要以子程序的形式存在，在原来的地方加入中断和跳转。要注意新写的子程序最好在开始把各个寄存器入栈（push操作），结束的时候出栈（pop操作），以防止破坏原来的寄存器内容。



↑图三、在No$GBA中输入汇编语句

以《幻想传说》的片头汉化（图四）为例，说明自己的代码是怎样加进去的。在原游戏ROM中，

潘杰	拿到这一期书时，发现上面竟然有本班某某同学的名字！你们千该万该，就不应该把他全名印上去的，搞得他一整天沉浸于自己的傻笑中，我无语……
读者资料	湖北省武汉市石乔口区下双墩204号



↑图四、幻想传说片头效果

片头是以图像形式储存，并经过两次压缩。要直接修改压缩后的图像难度太大，于是我就绕过解压缩的部分，直接修改显示代码。在程序中经常调用一段核心的程序，而片头算是第一次调用，那么我要做的修改可以这样表示：

▲如果（是第一次调用）那么

　将汉化过的图像调入显存

▲继续原有的显示程序

原来的程序中有这样一段：

```
080B43CA  ldr r4,=2006040h
          ldr r2,=10010h
          mov r1,r4
          bl 080B4268h
          ldr r3,=40000D4      ;*
          str r4,[r3]          ;*
          str r5,[r3,4h]
```

不知道读者对40000D4h这个值是不是有一些敏感，这正是GBA系统调用中DMA传输的地址。标记*号的两句话正是传输的执行语句。我们要做的是把这两句话用一个跳转语句“bl 84841DC”代替，这里84841DC是ROM中一个空闲的地址，用来放自己写的子程序。子程序如下：

```
084841DC  ldr r1,=30007FFh     ;选了一个很偏僻的地址,来保存一个全局变量,记录是不是第一次执行
          ldr r1,[r1]
          cmp r1,0h
          bne 8484212h         ;如果不是第一次执行,则跳转
          mov r2,1h
          ldr r1,=30007FFh
          str r2,[r1]          ;利用全局变量作个记号
          ldr r4,=8882E00h     ;新Tile地址
          ldr r2,=10010h       ;扰乱的寄存器内容要恢复
          ldr r3,=40000D4h     ;别忘了把前面替换掉的内容补上
          str r4,[r3]
          bx r14
08484212  ldr r4,=2006040h
          ldr r2,=10010h
          ldr r3,=40000D4h     ;别忘了把前面替换掉的内容补上
          str r4,[r3]
          bx r14
```

要特别注意的是不能破坏原有寄存器的内容。

关于自己修改源代码，就说到这里了。写得很简略，因为并没有固定的方法，就像每个人都有不同的编程特色一样。在解读游戏ROM中的代码时，我们也能学到许多汇编技巧，看文章教程总不是自己的东西，只有根据教程上的方法加上自己实践，才可能领悟到很多小而重要的细节。

整个“乐在汉化中”到这里就全部结束了（呼一口气）。在这十几期的连载中，包括了汉化(主要是GBA汉化）的流程，码表和文本，翻译，图形处理，汇编调试，压缩数据处理等各个方面的内容。在汉化中这些并不是都会用到的，但如果有所了解，就将会有一些思路上的帮助。需要再一次说明的是，汉化是一项创造性活动，而绝不是重复劳动，不要指望不动脑筋就能有成果。挪用别人的工具也是需要了解原理的，不然吃亏的总是自己。

再回到第一期文章中交代的话题，汉化破解和软件破解确实有很多相似之处，在目前缺少汉化教程和工具的情况下，借用十几年来软件破解形成的思想也是一个很好的思路。著名的看雪论坛是公众网上的一个破解集中地。在教育网内水木清华BBS的Crack版也有不少相关内容，但今年3、4月BBS被命令限制校外IP，水木的技术资源一去不复返。在互联网的时代，要善于自己挖掘资源，就要主动去学习了解国外的技术，世界其实很大，而现在我们学习的东西都被局限在一个小框子里面，只会Windows，只会C / Basic语言，只会中文软件，这样只能是跟着国内的其他人走，如果可以多学习其他的先进理念，那么必定会对自己有新的启发。游戏也是一样，如果有人觉得GBA上游戏太少不够玩的话，请试着去接触以前没碰过没想过的新类型，也许会有焕然一新的感觉。

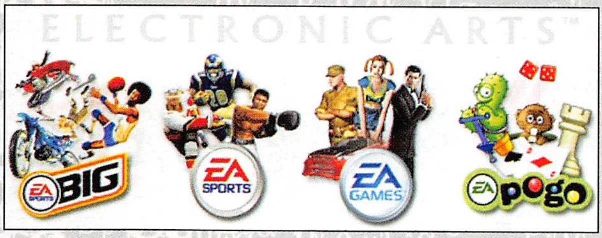
最后再说一点我对汉化的定位。在笔者眼中，汉化只能是作为一种技术的锻炼手段，而很难作为谋生的技能。因为个人汉化总是无法商业化的，而被国外公司挑中代理汉化的机会又是何其之小？从这个角度看，汉化决不是一个功利行业，如果说凭着汉化游戏出名的那点好处也算功利，那么就让无论是为了锻炼自己还是为了一个美好的游戏，奉献出无数时光经历的汉化者们享受这仅有的功利吧！

何金嵘	自从有了掌机，世界变得更加美丽。如果没有掌机，那简直是在地狱中煎熬！
读者资料	17岁，男，655000，云南省曲靖市麒麟区曲靖市第一中学高三13班，兴趣：动漫、玩掌机、电脑

掌上风暴

文/安娜
责编/雪人

EA即将大举进军我国手机游戏市场



据一家香港媒体报道，美国著名游戏厂商电子艺界(Electronic Arts)公司计划在我国推出15款手机游戏，希望通过手机游戏这种形式解决盗版问题，在包括我国在内的一些软件盗版情况比较严重的地区获得更多的利润。

电子艺界计划今明两年将在全球推出20款手机游戏，其中包括将PC游戏大作《FIFA足球》、《泰格·伍兹PGA巡回赛》以及《极品飞车》移植到手机平台。众所周知，电子艺界的多款游戏在中国市场很受欢迎，但由于盗版问题没有得到很好的解决，该公司却并没有在我国获得相应的利润。如今，网络游戏和手机游戏在我国的普及对于电子艺界而言是一个大好机会。为了避免盗版，盛大、网易和第九城市等我国公司围绕着网络游戏打造了一种行之有效的销售模式。考虑到中国有3亿名手机用户，手机游戏理所当然将成为我国游戏市场下一个关注焦点。电子艺界亚洲移动部门主管麦克·迈科比(Mike McCabe)表示：“我们将把尽可能多的手机游戏带到中国。”我国市场对于电子艺界的全球战略至关重要，这并不仅仅因为2007年我国游戏市场总产值预计将达到3.5亿美元，同时也因为我国在网络游戏领域处于领先。此前，电子艺界的营收主要来自于微软的Xbox以及索尼的PlayStation游戏平台，今后该公司计划将把获利重点转移到网络和手机游戏上来。目前，在电子艺界31.2亿美元的年度营收中，仅有约2亿美元来自亚洲地区，现在，电子艺界决心打破这个僵局，计划在亚洲地区，特别是我国加大投入力度，计划到2010年，在亚洲地区的年度营收达到10亿美元。

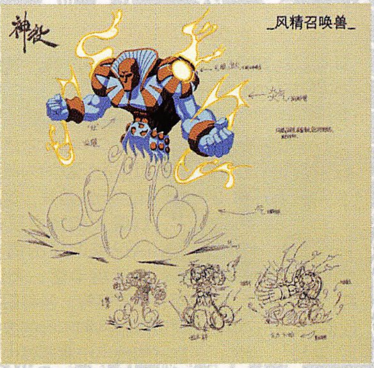
随着我国游戏产业的兴起，电子艺界已将中国视为重要的游戏开发中心。电子艺界已经在上海建立一家设计工作室，不过目前仅有10名员工，但预计五年内将达到500人。电子艺界亚洲区总裁乔恩·尼尔马恩(Jon Niermann)表示，到今年年底该公司上海设计工作室将拥有100名员工。

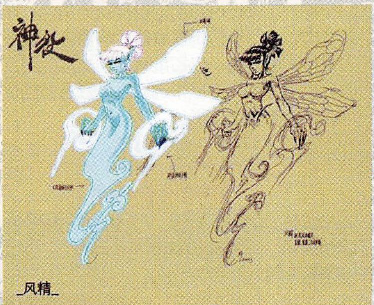
此外，电子艺界计划通过收购入主一家我国游戏开发和运营商。为了扶持国内游戏产业，我国政府对于进口游戏有着严格的限制。因此，要在我国市场迅速发展，对游戏进行本地化至关重要。近一年多以来，电子艺界一直在我国寻找合作伙伴，考虑到投资者对我国游戏市场的浓厚兴趣，该公司的报价可能很高。尼尔马恩表示：“过去一年里，我们一直在同潜在的合作伙伴联系，希望能够找到最合适的合作方式以及合作伙伴。”有报道称电子艺界计划同光通通信投资人民币5亿元建立一家合资公司，但到目前为止这一交易仍然没有实现。尼尔马恩表示，这一报道仅仅是业界的猜测。他说：“这种猜测可能源于去年我们同光通一起推广FIFA游戏。”电子艺界进军我国市场的另一途径是收购法国游戏厂商育碧软件公司，目前业内已有这方面的传闻，不过传闻归传闻，到底电子艺界将与哪家公司联姻目前都还是未知数。

电子艺界目前已披露的8款手机游戏开发名单：《美式足球2006》、《模拟人生2手机版》、《极速快感：飙风再起2》、《泰格-伍兹PGA巡回赛》、《FIFA 国际足协2006》、《Poppit!》、《Turbo 21》、《TriPeaks Solitaire》。

王潮	我之前一直认为电脑游戏最好玩，可一旦接触掌机却有它独特之处。
读者资料	12岁，男，100037，北京西城区百万庄南街10号院3#-1302，兴趣：电子游戏、钢琴

手机网游《神役》开启大规模测试





作为新兴产业，手机网游带给人们的不仅是随心所欲的娱乐体验，更是对高科技人性化以及现代通讯生活方式的全新主张。国内手机游戏厂商掌讯公司的《神役》是一款大型角色扮演网络游戏，这款游戏为我们展示了一个庞大绚丽的奇幻世界，美丽的索兰迪亚大陆，和发生在这个大陆上的精彩故事。随时随地，不用依赖笨重的电脑，便可以享受多人互动的RPG网游的神奇魅力。最近，磨砺已久的《神役》正式开启大规模测试。同时，2005年业内首次选美盛事《神役》美眉军团造星选拔大赛同步启动，新浪、搜狐17173、网易、腾讯、猫扑等多家媒体联手举办，盛况空前。 此次选美大赛是北京掌讯联合新浪、搜狐17173、网易、腾讯、猫扑共同举办，玩家在官方网站或任一联办单位分赛场上传照片和参赛资料即可参与角逐，有望夺得“神役女神”的桂冠，成为人人瞩目的业界明星。

目前，掌讯《神役》大规模测试为免费测试，此次测试版本为SY1.2.0版，该版本在原有的游戏内容基础上增加了组队系统，组队PK系统 ，摆摊交易系统，增加了掉线提示，增加了全景聊天的开关，修正了私聊的功能。另外，《神役》在线上同步开始“战盟醒目”的线上活动，任何玩家可以在论坛中建立自己的帮会（发贴）并从同样的游戏玩家中招收的帮会成员，发展自己的帮会。帮会成员以回贴的形式申请加入帮会。在帮会人数达到100人时，可以向GM提出成立战盟的申请，我们会按照最先提请申请并符合要求的前三名的帮会给予“战盟醒目”的奖励。以后，每周，每个战盟领主提交一次最新成员资料用于更新。活动详情，参见掌讯《神役》官方网站http://shenyi.3gmax.cn。不过玩家要注意的是，目前《神役》只支持NOKIA S40和S60大部分机型和索尼爱立信k500c、k506c、k508c、k700、k700c等五款机型。

国产手机游戏现身E3



近几年手机游戏已成为了游戏产业中发展最迅猛的一个环节，特别是在作为手机大国的我国，手机游戏已和网络游戏并列成为国内游戏产业的两大支柱。由于手机游戏产业出现的较晚，因此国内的手机游戏产业与国外的差距并不是很大，相较TV游戏和PC游戏，在这方面我们国内的手机游戏厂商并不逊于国际厂商。今年夏天，国产手机游戏将很有可能迈入游戏圣殿——E3展的大门，在国际的舞台上与游戏豪强们同台竞技，一展国人的风采。这一次国产手机游戏参展E3，是中国手机游戏史上的一笔重彩，让我们拭目以待，一起等待国产手机游戏更美好的明天！

曹煜晟	没有掌机，我便好像离开了大海的鱼。
读者资料	15岁，男，210016，江苏南京秦淮区牵牛巷40号，兴趣：掌机、动漫

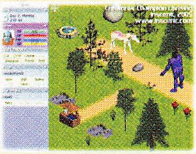
本期PDA游戏 TOP5

Creatonia

游戏类型：RPG　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.creatonia.com

适用机型：Pocket PC；Palm OS



Creatonia是一款以中世纪欧洲为背景的角色扮演游戏，这款游戏最大的特点就是可供玩家选择的角色职业非常丰富，多达28种，诸如骑士、神射手、铁匠等等，各种职业一应俱全。在这里，你可以体验各种不同的虚拟职业的经历。当然，一款好的角色扮演游戏也不能缺少能为玩家提供帮助的各种伙伴角色，在这款游戏中，设计者为玩家准备了丰富的伙伴设定，力量型、敏捷型、机智型等各种类型的朋友全都为我们备好了，你从中选取几个最合适的伙伴就可以开始体验之旅喽！

Adventurer

游戏类型：RPG　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.pocketadventures.com

适用机型：PocketPC

这又是一款欧版风格的角色扮演游戏，故事情节仍然是围绕着剑与魔法而展开的。某日，邪恶的魔龙Stynnaferras利用它的魔法占领了美丽的群岛Kalesian，从此开始了它的黑暗统治。群岛上的居民在饱受压迫后，决定要消灭这只魔龙，找回原来那恬静的生活……



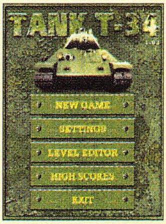
这个游戏的地图一共由十个岛组成，除了最强的邪恶魔龙Stynnaferras外，其他九个岛各由一个魔龙的孩子来镇守，玩家的最终任务就是将这十条魔龙全部送回地狱。

Tank T-34

游戏类型：STG　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.ppcstudios.com

适用机型：PocketPC



T-34是前苏联于二战时期生产的一种中型坦克，1941年6月22日在白俄罗斯格罗德诺首次参战，在此后一系列战斗中德军竟找不到可以与之抗衡的坦克，导致了德军大量坦克的过时，被迫推出更新型的坦克以应付局面，这就是著名的“T-34危机”。在这款《Tank T-34》中，我们将要驾驶这辆经典的T-34驰骋沙场，为消灭纳粹而南征北战！不过，当你安装上它以后，可能会惊讶地发现：这，这不是《坦克大战》吗？

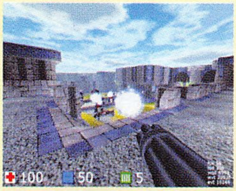
Cube

游戏类型：FPS　上市日期：2005年5月

官方网站：http://cubeengine.com

适用机型：Pocket PC

《Cube》是一款类似“CS”的FPS游戏，这款游戏采用了最新的3D引擎，因此其画面效果非常出众。这款游戏除了出色的画面以外，还支持多人混合模式，利用无线网络可以实现多人在线竞赛，使游戏乐趣倍增。在游戏中，我们除了可以使用一些常规武器外，还可以选择一些超前的光子武器和一些刀剑类的冷兵器。另外，这款游戏还支持640×480像素高分辨率显示模式。



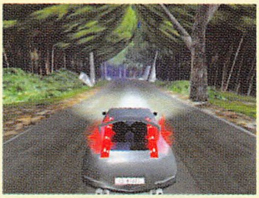
GeoRally EX

游戏类型：RAC　上市日期：2005年7月

官方网站：http://www.ionfx.com

适用机型：PocketPC

《GeoRally EX》是一款专门为搭载了INTEL 2700G显卡的PDA开发的一款赛车游戏，从目前其官方网站放出的截图中我们可以看出它的画面效果确实已经达到了目前PDA赛车游戏的最高境界。游戏中的车体除了圆滑的建模外，一些光影和天气效果也非常逼真。此外，游戏中还为玩家提供了非常丰富的可选车型，几乎包揽了各种跑车名角。



季国文	希望PG能让我们所有的掌机FANS看到国产游戏的辉煌盛世，也希望所有的游戏玩家一起支持PG，一起支持国产，期待一个Chinese“任天堂”。
读者资料	19岁，男，215625，江苏张家港锦丰镇向阳村7组25号，兴趣：游戏、小说、动画

本期手机游戏 TOP5

麻将大富翁

游戏类型：SLG　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.mig.com.cn

适用机型：Java

《大富翁》系列游戏一直都是休闲游戏中让人百玩不厌的翘楚级题材，这款全新的《麻将大富翁》以传统《大富翁》游戏为主要构架，同时又加入了“命”与“运”的原素，使得游戏趣味性更高，产生的变化也更加丰富多样。此外，《麻将大富翁》最大的特色还是巧妙地将《大富翁》游戏与麻将游戏完美结合，此举让玩家在感受传统《大富翁》乐趣的基础之上，还可以进行麻将大战。我们在买卖地产，争抢金钱的过程中，与不同的人物在不同的场合开展麻将大比拼，还可以借助“命运”机会取得不同的道具物品协助你取得胜利。在游戏过程中，玩家可以深刻体会到紧张刺激的金融大战带来的快感。



毁灭之神

游戏类型：RPG　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.mig.com.cn

适用机型：Java



很久以前，魔王迪亚伯罗虽然被信仰天使之光教义的部族封印于一块红色灵石中，但是随着岁月的流逝和灵石的碎裂，来自黑暗世界的邪恶力量终于释放出来，让东方大陆的人们再度面临恐怖的诅咒和威胁……玩家所扮演的英雄们决心推翻魔王的统治，拯救自己的大陆，于是他们肩负着拯救整个部族的神圣使命，勇敢地走向凶险的黑暗世界，跟邪恶的魔王迪亚伯罗与他的兄弟进行一场惊心动魄的殊死搏斗，终将打败邪恶的魔王迪亚伯罗！这款RPG手机游戏场景宏大，情节引人，伴随着富有节奏的音乐，你将融入这个奇幻的魔域大陆。

TeveQ连连看

游戏类型：TAB　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.teveq.com

适用机型：Java

《TeveQ》系列游戏是时下非常流行的手机游戏，继3月18日推出集合八款棋牌游戏的组合——《TeveQ棋牌》大获好评之后，这一系列游戏又有一款力作登场——《TeveQ连连看》。连连看类游戏一直都在PC休闲游戏榜中位列前茅，这次它又将触角伸向了手机游戏平台，相信战绩也应该不会太差。这款手机版连连看与以往PC上的连连看相比，加入了更多的元素，丰富的道具、四人对战模式都增强了游戏的竞争性。多样式的图案，使玩家不会感到视觉疲劳，长期地保持游戏的新鲜感。作为一款手机游戏，《TeveQ连连看》游戏节奏快，画面清新可爱，非常适合闲暇无聊时一试。



岳飞传

游戏类型：SLG　上市日期：2005年5月

官方网站：www.magma-land.com

适用机型：Java



“精忠报国”是每一个作为炎黄子孙的责任，可惜现在是太平盛世，我们不能像岳武穆那样驰骋疆场，奋勇杀敌……无妨，这些我们都可以在《岳飞传》这款游戏中实现。南宋抗击金军的爱国名将、民族英雄岳飞忠心报国的感人事迹可谓家喻户晓，在这款游戏中我们便可以亲身经历一下这段历史。这款游戏以岳飞考武状元前的一段故事为背景。游戏目的就是培养岳飞的能力，最终顺利考上武状元。类型采用养成型与战棋式相结合。游戏里玩家需要对岳飞等四人进行培养，人物的升级需要安排日程训练来提高属性。每场战斗都能提高战绩，随着战绩的增长，玩家能得到不同的任务，历史就掌握在玩家手中。

三国志略

游戏类型：SLG　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.namco.com

适用机型：iMODE

这，这不是《霸王大陆》吗？难道是名字写错了？没错，它就是货真价实的NAMCO iMODE用手机游戏新作《三国志略》。这款游戏与红白机上的《霸王大陆》十分神似，不论是游戏画面还是各种战略设定都如出一辙，这也难怪，谁让两款游戏同属一个东家呢。在这款游戏中，一共有六位主君可供我们选择扮演，我们的任务像其他大多数三国类游戏一样，那就是统一中国。





钟为谁而鸣

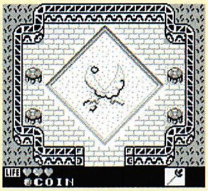
机种：GBC　厂商：Nintendo　发售日：1992年

类型：A·RPG　容量：8M　经典度：★★★★★

一句话短评：作为N社GB系主机上A·RPG游戏的初期作品，基于剧情而来的独特系统充分体现了N社第一开发部的功力。

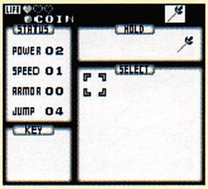
1992年中期是GB第一次软件销售低谷期。为了缓解这种窘境，N社集中一批第三方软件商及自社的开发力量进行自救。在此期间有相当数量可称作“大作”的游戏问世了。在GB的第一波“大作”自救浪潮中，来自于N社第一开发部的一部A·RPG在不经意间出现在了游戏店中，这正是我们今天要介绍的这部作品——《钟为谁而鸣》。





当大家进入游戏，跳过那个有些老套（以至于成为了《RPG工具》的默认标题模式）的片头，在输入姓名处刻上你的名字后，一个听名字就想让人捧腹的世界就此呈现在诸位眼前：话说有卡斯太拉（意即：蛋糕）国和撒布雷（意即：奶油薄饼）国两国为友好邻邦，两国王储都名叫理查德。两个理查德私交不错，经常一块儿练功，只可惜他们俩武功差的实在太远，当大家进行游戏至此时只怕已经看到了撒布雷王子理查德令人不安的新纪录……这个暂且不表。且说在撒布雷王子刷新了自己的连败记录后就有探子来报友邦米尔菲尤（意即：千层糕）国遭盖洛尼安国军大举入侵。因为那友邦有位美貌的公主，两位王子遂当场开始张罗人马为友邦纾难。正当撒布雷国王子准备与卡斯太拉国王子“同舟共济”去米尔菲尤时，却不想被那弟兄T出船外，他还嘱你要好好练武才成。撒布雷王子怎会就此甘心？在租了一条船后，他先卡斯太拉军一步来到米尔菲尤地方，我们的冒险故事也就由此展开了。

进入游戏的正常流程后，我们终于可以从某些引人发笑的剧情中抽出精力来看看本作的系统。进入系统菜单后我们能在使用物品列表之外看到醒目的星与月的符号，熟悉N社的A·RPG的玩家估计会对这些类似参数的东西显得有些大惊小怪：“N社的ARPG在主人公上不是几乎不设参数设定的吗？”不错，很多N社A·RPG都是不设主人公参数的（比如大家常玩的Zelda系列），但在这里就是个例外，星代表攻击力而月代表速度，它们都是可以在大地图上收集到的强化主人公参数的道具。也许有人会对速度的设置感到奇怪，ARPG中的人物行动不是与玩家操作相关的吗？但本作的一个特别的战斗设置使这个看似无用的参数变得异常有用。当玩家在大地图上遇到怪物时进入战斗状态，但这个战斗过程完全是自动的，在这里只存在由参数上的压倒而获得的胜利，玩家所能做的只有在见势不妙时按下B键逃走。也许有些操作系的玩家会感到不甘心，但笔者以为通过游戏流程来理解实力的重要性也不失为一件好事。



但本作的特色倘若到此为止的话，那么它也就不会呆在我们所看的这个栏目里了。在我们发现了卡斯太拉军和王子不幸着了盖洛尼安军头子的道儿变成了青蛙后，本作真正出彩的地方出现了：我们很快就能在找到了丑陋贪婪的女巫曼德拉后体验一下青蛙状态，在这个状态下玩家可以潜水（在人类状态下是万万做不到的），也可以进入与之相关的横版卷轴版面，更可以找青蛙对话获取下一步资料。在这个状态下只要注意不要碰到蛇就成。随着剧情的发展，玩家还可以切换至蛇的状态，在这个状态下玩家可以移动的区域变得愈加广大了，如何在人－青蛙－蛇三个形态间切换构成了本作收集资料及解谜的主要方式，相信有很多玩家曾在三种形态与地图横/纵版的切换间费了不少工夫。虽然这些切换对主线剧情影响不大，不过相信我，绝大多数的星和月标志都得依靠这种方式来取得。



也许取得道具的路程太过艰辛了？游戏中的不少噱头多少帮助玩家心情轻松不少，兴许你还记得第一次被蛇击倒后有位少女出现救起青蛙并加以询问的桥段…别想歪了，青蛙王子的剧情最终还是没有发生。而在游戏后期出现在海中小岛上的任天堂公司估计也能引出些来自玩家内心的笑声：“原来恶搞也可以这样啊。”

就这样，靠着有些噱头的剧情和带些独创的系统本作得到了玩家们的承认。此后N社将理查德形象整合至梦见岛中也可算是明证。不妙的是，由于年深日久，本作到底还是有些被人淡忘的味道，给笔者印象深刻的一点就是在日站搜索相关资料时居然还发现一个本作的DX版来，事后发现这个“DX”版的相关资料还是Fans们Kuso的！N社八成早就把这个名字忘在脑后了。

文/BLUE KYO　责编/雪人

杨伟光	第一次买创刊号时，我还是一名高三学生。现在都大学生了，找不到那种年少疯玩游戏的感觉了，但热爱游戏的心没变。
读者资料	22岁，男，150010，黑龙江省哈尔滨市道理区安信街10号2单元701，兴趣：动漫、游戏



传说的奥伽战争外传·赛诺比亚的皇子

机种：NGPC　厂商：SNK　发售日：2000年
类型：SLG　容量：32M　经典度：★★★★☆

一句话评语：自信满满的SNK，显然想自比为特里斯坦，以为眼前窘境无非是一通试炼，可惜给他设局的不是巴尔德尔。





2000年正是街机业全面缩水的年头。就在这一年年初，SNK被专营弹子机的Aruse控股，公司的危机得以暂时缓解。绝境逢生的狂喜使该公司开始大张旗鼓宣传自称"I' m not boy"的产品。于是NGPC最大的(也是最后的)一次软件发售大潮来临了。在这次自救性质的行动中，很多素质比较优秀的原创产品或名作续编在这台主机上出现了。在发售表中，一个名字引起了很多人的注意，那便是我们这次要介绍的《传说的奥伽战争外传·赛诺比亚的皇子》（以下简称《OB外传》）。也许很多玩家会对本作的开发商感到惊奇：不是原开发商Quest而是SNK。这是因为1999年Q社在N64上的《OB64》并未能帮助该社摆脱困境，于是面对SNK方的请求与票子，OB的版权第一次外流了。这种情况我们也可以在与此同期的很多游戏上见到，比如SEGA社的《神机世界》NGPC版也是出于同理。

在国内《OB》及其衍生产品似乎显得有些受关注度不足。不巧的是，这部NGPC上的外传恰走了《OB》的路线，这对很多大谈巴尔默撒和以撒柏林的玩家来说未免显得遥远了。好在本作的故事结构与初代《OB》的关联实在不大，NGPC上的《OB》外传所讲述的部分是《OB》正传发端前五年的故事，主人公不是勇者迪斯丁而是在格兰王被暗杀之后就下落不明直到本篇第14关才登场的赛诺比亚王家正统继承人——特里斯坦王子。比起《OB》本篇的庞大剧情来，本作剧情不免显得有些单薄了。不过，考虑到NGPC卡带可怜的容量，我们也就无话可说了。剧情的大致走向如下：话说特里斯坦王子在两位忠心的臣子（前骑士埃斯特拉达和乳母瓦尼亚）的抚养下在边境地区躲过风头长大成人了，与此同时由于神圣塞德基内亚帝国终于无可避免地陷入了烂摊子一般的处境，盗贼随之蜂起。当王子隐居的埃斯特亚区域也有了闹事的土匪时，老迈的骑士带着弱冠的少年开始了对盗贼的讨伐。此后他们在北方的王国遭遇了生离死别。但最终王子和他的追随者们历经了各种艰险，在莱卡湖畔消灭了暗界的势力，随之开始了复国的征程。





虽然游戏剧情相对简单，但SNK还是从Quest的设定那里甩了点包袱出来，比如那个在后半段简直就是幕后黑手般存在的黑暗骑士巴尔德尔。在沙漠区域的探索中，我们可以发现他一直在寻找赛诺比亚王家后人。此人的真实身份如果点破只怕会令人大惊失色——巴尔德尔其实就是已死的格兰王在暗界的化名。发现这个事实后，游戏后半段帝国军疲软无力而暗之助人却显得拼尽全力的奥秘也就迎刃而解了：原来这说到底都只是一场老子给儿子的试炼。这也难怪巴尔德尔遁入黑暗后别的不说却只嘟囔道："真正的黑暗，其实在人的心中……后会有期。"由此我们也能发现在沙漠地区的男爵应该是何方神圣了。（当然，为了避免诸位游戏的乐趣被我一句话破坏，我还是省几句的好。）



剧情对于SLG游戏来说只是一个方面，本作若说起系统来值得一夸，NGPC版从SFC版那里继承了很多东西，而且增加了些新玩意。大家是否还记得那个CF槽和改变CF槽的条件呢？部队的ALi作为影响最终占领效果的重要因素这一点想必凡《OB》玩家必念念不忘。我想很多对不死系部队津津乐道却对低CF抱怨不已的新玩家可能不在少数。至于转职的问题，想必又难倒了不少新入手的玩家：虽说高位职业是从低位职业加成而来，但这并不代表全部高级职业都可依此法得到。笔者始终对"诅咒祭司"和"光之祭司"这两个要在通关后根据NGPC时钟特定日期、特定时间访问特定地点才能取得的单位耿耿于怀。由于NGPC的掌机特性，本作终于出现了《奥伽战争》系列里第一次的玩家对战，编辑队伍在Free Battle区域的对战是本作较为出彩的地方，很多要素都可以因此开启，由此倒腾出华伦和基尔巴特那一伙人出来也是不足为奇。

但SNK最终还是忽略了一个重要因素：掌机上的那种需要相当长思考时间的RTS特征SLG游戏毕竟罕有追捧者。最终不到5万的销量使《赛诺比亚的皇子》成为OB系列中一个逐渐堆满灰尘的角落。很明显，SNK没有特里斯坦王子的命，莫非那弄人造化并非巴尔德尔？我想，这个也就是天知道了。

文/LinkTON　责编/雪人

张读者	愿《掌机迷》成为一种催化剂，让更多的人都加入到掌机迷的行列中。
读者资料	18岁，男，264209，山东省威海市文化西路2号哈尔滨工业大学178信箱，兴趣：羽毛球



妖精战士～机神复活

机种：WS	厂商：SCE/Bandai	发售日：2002年
类型：RPG	容量：64M	经典度：★★★★☆

一句话短评：玩过PS版上几作的玩家们估计会在本作上找到很多熟悉之处，能在PS以外的地方看到明显的“SCE风格”游戏，这本身的意义就是不言而喻的。

业界一直流传一种说法：被天鹅弄得焦头烂额的B社背后必然有一家谜之会社为之助拳，否则绝不会撑得如此久。虽然大家都没有明说这家会社的名字，但种种迹象表明这家会社就是SCE。从目前可收集的资料上我们可以发现，在硬件上SCE协助B社发展WS记忆卡（尽管最终胎死腹中）；在软件上就索性把自己的名作系列直接搬上WS系主机，比如WS时期的Xai，还有我们今天要提到的这一作：《妖精战士～机神复活》。



正如名人传记中总爱提此人出生于某年月日一样，我们也该说说本作出现的时间，这点值得诸位“浮一大白”。本作在2002年那个灼热的7月初投放市场，作为WSC最后的大作阵中的一环，B社和SCE对此寄托了有限的希望。毕竟GBA已经投放市场，好似史东一般的WS就靠着这点名堂死撑着来自京都的新一波冲击。在多方面介绍不甚用命的情况下，游戏本身的品质被玩家们认识到了。本作最终30000的销量在WSC的暮年属于可以接受的绝佳数目了。

当我们进入游戏后，一种不同于PS上《妖精战士》的感觉劈面而来：面对机械军团的步步紧逼，残存的人类抵抗组织龟缩在若干区域——比如一座高塔——意图反扑，故事的主人公菲尼娅就是在这样一个地区长大并加入抵抗组织的。人类仅存的科学技术在这个时候派上了大用场：一台时间机器制造成功了。正当组织决定派菲尼娅返回百年前消灭事件元凶时，一伙机械兵在叛徒带路下冲了进来。在抵抗组织付出了极为惨重的牺牲后，时间机器终于成功启动并把主人公传送至预定时间。但正像墨菲定律所提到的那样，这次时间传送的过程中有人（确切的说，是机械人）搭了便车。



菲尼娅被传送到的时间段正是PS上3代剧情结束6年后的时代，在2代及3代主人公艾尔克率众队友消灭了3代的最终Boss后，大家已散伙为世界重建各自出力。且说某天猎人（从行会接受委托者的通称，可类比于“请け负う人”）艾尔克在旧城市区域完成委托时，但见路边突然展开一个结界，神智不清的菲尼娅就这样来到了预定时间段。在经历一番误打误撞后，艾尔克终于明白在3代结尾处留下未彻底打烂的那台机械兵竟然在此后几乎毁灭了世界。本着除恶务尽的原则，一场类似于SOBS的大冒险就此展开了。

相信对《妖精战士》系列有印象的玩家们对这一作自3代后的独特剧情推进方式都很熟悉：去行会接任务，在接受任务的过程中剧情可以随之展开，一个城市的任务做完之后玩家可以很自然的移动到另一个城市推进剧情。也许对玩惯了传统日式RPG的玩家们来说，这种骨子里现出些欧美风格的剧情构成方式未免显得有些松散，但不可否认的是，在剧情线这样设定之后，玩家很难会因为某种原因被卡在某处进退不得。但剧情触发方式变得简单并不就意味着任务也可以轻松搞定，对很多玩家来说一开始在冬戈尔角（ドンケル岬）的生态调查任务就曾让人很头疼，很多武力至上，用艾尔克等人将怪物一一切掉而未能完成任务的玩家，在了解到只要把一只怪物打到半死就可以顺利完成任务时，想必会为此吐血不止吧？为此，游戏中专门多出一个电脑接管人物操控的设置，在一般情况下AI的自主选择比玩家要好一些，可某些情况就是例外了。不相信的话，大家接下“罗斯曼特尔术法学校考官委托”这个任务后就可以发现。在这个任务中玩家所做的就是做人肉沙袋撑过3个回合的魔法攻击，在此期间一旦做出任何攻击判定就要从头玩起，一旦设定为AI的话，玩家就只好看着把这里变成练级区域了。



初次接触本作的玩家们估计对本作的S·RPG式战斗方式会感到新鲜，蓝区为移动区、红区为逃跑区的设定比起传统RPG还要看RP的移动形式显然讨人喜欢。S·RPG外壳下武器的攻击范围及不同等级魔法的释放范围都能得到很好的体现，美中不足之处就在战斗过程中出现着不同程度的拖慢现象，但若将其与同时期GBA的S·RPG游戏对比一下却可以发现本作的速度还算偏快的。

总的来说，本作的总体质量在2002年中期那一组掌机游戏中算是比较高的，在GBA初期软件未能吃透机能的时候，WSC上这些整体高于GBC后期水平的作品还可以与之对抗，只可惜时运不济？兴许我们能在此后的PSP之流主机上看到本作改头换面再度出现？……不过，也许这只是妄想吧！

文/LinkTON　责编/雪人

张明礼	《PG》教会了我不少游戏之中和游戏之外的道理，让我真正理性地认识了游戏的同时也让我结交到了不少朋友。
读者资料	18岁，男，200135，上海市浦东新区浦东大道1695弄30号603室，兴趣：篮球、游戏

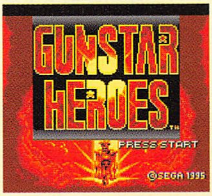


英雄们的再次旅程

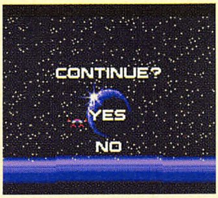
机种：GG	厂商：财宝	发售日：1995年
类型：ACT	容量：1M	经典度：★★★★☆

一句话评语：著名厂商财宝公司的人气作品，移植到机能不足MD的GG上仍然魄力十足。

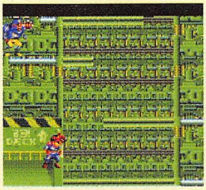
地球征服日XXXX年，世界快要接近毁灭的时候，能够拯救这个世界的水晶出现在世界各地的角落里，仿佛这一切都是神的安排。拯救联盟的博士和他的助手们花了大部分时间在收集水晶上，但是就在这个时候以世界救世主名义而收集水晶的邪恶团伙出现了，他们收集水晶的目的就是为了统治这个地球。如今的地球只能靠一个力量去拯救它，而那个力量就是我们的火枪英雄。

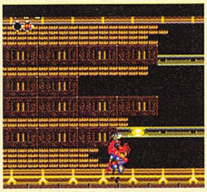


1993年SEGA的MD上最为火爆的游戏是什么？正是这款流畅感火爆感十足的《火枪英雄》，财宝公司的实力也正是在那时逐渐地显露出来。游戏的系统创意十足，游戏虽然和《魂斗罗》同是一样的2D横版卷轴游戏，但是在操作方面却结合了其它ACT的一些操作方式，比如说在敌人近距离的时候可以将敌人扔出去，某些关卡可以使用三角跳来达到光靠跳跃而去不了的地方。此外，主人公的火力还可以随意进行组合搭配，游戏中的同时吃下两种枪的设定虽然与SFC《魂斗罗》相同，但是游戏却可以将同时吃掉的两种枪组合在一起变成一个威力强大的组合武器。游戏的关卡虽然很短，但是进行游戏的过程却是乐趣十足而且关卡长度也恰到好处（最让人大吃一惊的便是类似大富翁式的掷骰子前进的关卡，要想打倒这关的BOSS不但要有技术而且还要有一定的运气，真是服了财宝了）。关卡流程虽然火爆但是游戏并没有因为其火爆程度而显得凌乱，游戏的色彩搭配的极其合理。己方的子弹和敌方的子弹不管在多么凌乱的状态下都能够轻松地分辨出来。此外关卡的BOSS设计可以说得上是新意＋魄力，给玩家们一种打过这个BOSS就想马上看到下一个BOSS的感觉。



游戏于1995年移植到了SEGA的掌机GG上，财宝为了配合GG的机能尽量在画面缩水的情况下还原MD版的游戏效果。游戏





发售后虽然属于冷饭级作品，但是仍然还是有大部分FANS为了能够在掌机上体验到《火枪英雄》的感觉而纷纷购买此作。正式进入游戏后玩家都被那种MD原版的火爆所感动，游戏虽然在画面上缩水，但是无论是音乐还是游戏系统仍然保留在游戏中，最重要一点就是游戏的关卡内容一点都没有减少（大感动），除了因为机能不足而将同屏出现的敌人数量适当减少之外，MD版有的要素GG版同样拥有。游戏在操作上仍然保留着八方向射击与移动射击方式，游戏的武器数量也没有减少，仍然保持在4种，初期可以选择的4个关卡仍然等待着掌机玩家的挑战。虽说画



面缩水导致游戏在背景上的色调基本相同，但是游戏关卡的设计也是完全没有减少，驾驶移动兵器作战的速度感仍然会让玩家们大呼过瘾。

几乎接近于完美的移植不但证明了财宝公司的技术实力同时游戏发售后的火爆购买也再次的证明了财宝公司游戏质量的保证。过去如此现在也是如此，虽说财宝公司出品的游戏不多，但是基本上个个都是让玩家们叫好的大作。说到这里，不由得让人期待10月份的《超级火枪英雄》，游戏按照MD的系统重新制作，可以同时选择两名角色（两名角色各有各的特长），而且武器选择和组合系统仍然保留。不过这次武器保存槽却增加到了三个，真不知道3种武器组合后会出现什么样的效果。游戏不但画面魄力十足而且还增加了许多FTG的招式，升龙拳等格斗专用招式在《火枪英雄》中也会出现，希望这次的作品能够再次给大家带来新的惊喜。

文/BLUE KYO　责编/雪人

胡思虞	《掌机迷》已成为我生活的一部分，成为我寂寞的伴侣，《掌机迷》已快两岁了，我在这里表示由衷的祝贺。
读者资料	13岁，男，730030，甘肃省兰州市天庆花园8号梯2单元102室，兴趣：看书、游戏



口袋基地

责编/暗凌

蓄势待发，开金断玉——漫谈气合拳

文/koflover

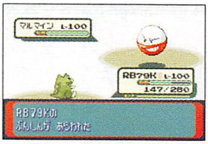
气合拳（きあいパンチ，技巧机器01）是自红蓝宝石版起新增的技巧，它一问世就受到了大家的广泛关注。先来看看气合拳的性能资料：

属性：格斗　　威力：150
命中率：100%　　PP：20
效果：先制集气准备，若没有受到对方攻击伤害就会在当回合做出攻击。

最具诱惑力的恐怕就是高达150的威力了，破坏光线的威力也不过如此啊！由于一旦受到攻击就会被打消动作，因此让不少玩家看了以后直摇头。毕竟在紧张激烈的对局中，奢求对方不攻击显然有些不实际，若一旦被对手的攻击打消，那么就浪费一次宝贵的进攻机会，也是得不偿失。不过，虽然对手不给我们成功使用气合拳的机会，但我们可以来自己创造！接下来就讲一些创造使用气合拳机会的方法，希望能给大家一些帮助。

首先，先介绍一些关于气合拳的COMBO，供大家参考使用：替身（みがわり）+气合拳，（催眠技）+气合拳，哈欠（あくび）+气合拳，分身（かげぶんしん）+气合拳，（封锁技）+气合拳，鼓掌（アンコール）+气合拳，（还击技）+气合拳。这些COMBO在对局中基本上可以成功地发挥气合拳的威力，掌握它们是新手进阶的一个重要途径。请大家务必熟记它们，并思考自己心爱的PM中有多少适合于这些COMBO。

替身+气合拳使用相当广泛，凭借替身的保护，可以成功使出气合拳而不用担心被中断。不过替身这个技能极其珍贵，若没有记忆棒的帮助很难广泛使用（逼我们用金手指啊！）。一般来说这个COMBO使用方式分为两种：一种是由快速的PM使用，它们可以先于对手构筑一个替身，若对方估计错误，打算使用辅助技巧时，就会由于替身的存在而失败。像是蘑菇袋鼠（编号286）、木乃伊（编号356）的主要进攻手段就是辅助技巧，那么在它们面前往往能讨到不少便宜。当然，若对手坚持攻击打消替身那也没关系，像是赫拉克罗斯（编号214）、瑜伽王（编号308）完全可以不断地使用替身来使自己体力下降，若HP最大值控制在4的倍数加1时，那么使用4次替身被打消后就能够剩余1点HP，从而使用威力更大的起死回生。在口袋妖怪的网络对战平台中，常常可以看到某些玩家被这种技巧击败的例子。另一种则是由慢速高防御的PM来使用，它们往往要先承受一次攻击才能使用替身，但接下来这次气合拳可谓稳扎稳打，绝无偏差。一般来说这种组合常用于对付一些攻击能力不强的PM，如快乐（编号242）、盔甲鸟（编号277）等等。不过注意由于速度偏慢，小心被对方剧毒（どくどく）、鬼火（おにび）一类的技巧所干扰。



↑变色龙使用替身。

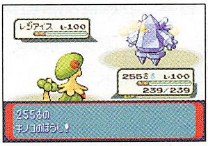


↑替身状态下使用气合拳。

催眠技+气合拳这个组合实在太有名了，有一些经验的玩家肯定会立刻想到蘑菇袋鼠。其实还有一个比较实用的PM，那就是快泳蛙（编号062）。虽然在攻击力、催眠技的命中率方面都不及前者，但它的好处是防御比较高，属性也更加合理，给人感觉会更加安全一些。由于催眠成功后，对方若不靠梦话（ねごと）等手段是没有可能行动，因此再使用气合拳不可能被打断。值得一提的是，催眠成功后可以先不急于使出气合拳，而是使用替身构筑一个屏障，那么接下来的行动就会更加安全。像蘑菇袋鼠的配招中，气合拳+蘑菇孢子（キノコのほうし）+替身这三个技巧是很常见的。

哈欠+气合拳又是一种另类组合。本身哈欠的作用主要是逼迫对方换下场，因为一般没人愿意看着自己的PM被哈欠催眠。既然对方不愿意被催眠，所以要将PM换下场，所以我们使用气

赵洋	《掌机迷》将我带入掌机的世界，掌机伴我一起度过快乐、忧伤、烦恼、幸福……
读者资料	18岁，男，071000，河北保定，兴趣：掌机、电脑、音乐、漫画



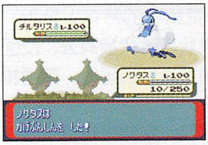
↑蘑菇袋鼠使用蘑菇孢子。



↑蘑菇袋鼠气合拳发动。

合拳也就没有什么阻碍了。不过就算对方坚持攻击，打消我方的气合拳也没关系，反正这时候哈欠也已经生效了，接下来面对呼呼大睡的PM，仍然有使用气合拳的机会。不过这个COMBO要求PM的防御能力比较强，数来数去最适合这么用的还是卡比兽（编号143），毕竟同时会这两招的PM数量实在有限。

分身+气合拳的思想很明确，利用分身提高回避率，使得气合拳的成功率增加。由于分身是几乎全部PM通用的技巧，所以绝大多数PM都可以尝试使用。当然，分身也是包含着一定运气成分的，而且遇到了燕返（つばめがえし）这类的必中技也会有些被动。当然，在分身时配合替身是很不错的选择，若配合沙遁（すながくれ）特性能够使回避率进一步增加。



↑仙人掌使用分身。



↑提升回避率后使用气合拳。

封锁技指的是混乱光（あやしいひかり）、电磁波（でんじは）、着迷（メロメロ）等使对方有可能无法行动的技巧。限制对方的行动几率与提升我方回避性质差不多，但显然封锁技的效率会更高一些。利用封锁技，不仅能带来使用气合拳的机会，也有安全构筑替身的可能。在这里推荐配招为“替身+虚张声势（いばる）+气合拳+寄生种子（やどりぎのタネ）”的针叶王(编号254，也就是宝石版的草系主角），大家有兴趣不妨试试看。

剩下的两个COMBO，“鼓掌+气合拳”以及“还击技+气合拳”，由于并非对局中的主流技巧，这里就不详细说明了。总而言之，这些COMBO可以很轻松的拿来套用，只需要了解一些相关的注意事项，即使是新手玩家也能打出赏心悦目的战术。当然，气合拳若仅仅配合COMBO使用，那么未免也有些狭隘了，接下来我们再谈一些气合拳的其他使用方式。

当对方打算换人时，气合拳是很有效的应对手段，而对方打算换人的动向也是有依据可循的。比如嘟嘟利（编号085）面对巨甲兽（编号248）时基本上没有任何便宜可占，所以多半都会开溜换人，那么巨甲兽就可以趁机使用气合拳揩油；或者是奄奄一息的水君（编号245）正面临着雷丘（编号026）的追杀，为了不被电死一般都是脚底抹油，不过雷丘若有预见性，就不会使用10万伏特而是换成威力更大的气合拳。当然了，这种情况下也有个更好的选择，那就是使用替身，不过捕捉机会的方式都是一样的。

在对方无法行动时，遣会气合拳的PM上阵也是不错的选择。比如卡比和水君常常需要通过睡觉来回复体力，通常情况下即使它们在睡觉也难以对其造成可观伤害，不过使用气合拳就完全不一样了。比如我方将对方的卡比兽消磨到睡觉时，悄悄地将会气合拳的专爱懒猴王（编号289，专爱的意思是携带道具专爱头巾こだわりハチマキ）派上场，即使对方及时将睡觉的卡比换下去，也无法阻挡这次气合拳的攻击了。况且，懒猴王也未必会去使用气合拳，如果选择使用的是影子球（シャドーボール），那对方若换上耿鬼（编号094）来挡气合拳，就会血本无归了。

相信大家看到这里，已经对气合拳的价值有了一个比较明确的认识，那么接下来要做的就是拿起手中的GBA，给心爱的PM装备上这个技能了（笑）。若还有玩家没拿到这个技巧机器时，来到流星瀑布的出口顺流而上，就不难找到它了。并且有拾荒（ものひろい）特性的PM如蛇纹熊（编号263），培养到71—90级时，还有可能反复获得这个技巧机器。那么闲话少说，大家赶快行动吧！

口袋卡片——口袋妖怪卡片对战规则

（接上期）

5、胜负的决定：对战的胜负由对战双方的攻击、伤害情况决定，以下3种情况决定了对战游戏的胜负。

（1）没有奖赏卡（收取规则见第二条）剩下时，所有奖赏卡都抽完了的一方为之胜方。

（2）没有后场精灵顶替。如果出战精灵被击倒（当精灵收到攻击造成的伤害比它的HP高时，精灵就被击倒了。被击倒后的精灵及贴在其身上的所有卡要全部丢到弃牌堆，玩家要再选一只后场精灵，填补前场的空位。如果被击倒精灵的一方没有后场精灵的话，对手就会胜出这场游戏。填补后，被击倒精灵的一方的对手由其奖赏卡区抽一张奖赏卡，加入手牌中），而没有后场精

张元丰	人生能玩几个秋，现在不打机何时再打机。
读者资料	19岁，男，300250，天津市河北区幸福道银山南里18栋101，兴趣：TV GAME、掌机

灵填补本身的出战精灵的话，这玩家就成为负方。

（3）牌库没有卡。在玩家的回合开始时，如果一方玩家的牌库已经没有卡可抽的话，则该玩家便会输掉。





首先是攻击及所需能量的关系：使出攻击需要足够数目的能量，如果攻击精灵身上没有足够的能量卡，该精灵就不能使出该招式。要使出攻击就必须已经有足够数目的与招式同属性的能量贴在攻击精灵身上。如果攻击费用上有一个无属性的符号，代表任何属性（注意并不是说不需要能量卡）的一个能量都可以用作支付一个无属性的攻击费用需求。如果攻击精灵没有攻击说明文中指明必须先贴上的能量，该攻击便不能实行。

其次是伤害值的计算：伤害值由基本伤害、攻击效果、防守效果3个方面组成。最终伤害值就是下面的步骤1至步骤3计算出来的总伤害值。

（1）基本伤害的计算。先计算攻击文字右边的大数字的伤害、或攻击说明文中所指明的基本伤害，也就是说，在没有说明文的情况下，攻击会对对手的出战精灵造成相当于攻击右边的数字的伤害。在有攻击说明文的情况下，攻击说明文会决定伤害的数字。如果这时候得出的数字是零或小于零，便不需要计算攻击变更效果和防守效果。

（2）攻击精灵受到的伤害变更效果的计算，即计算攻击精灵受到的攻击效果、贴上的训练卡的效果及特殊能量卡所导致的攻击伤害值。如果这时候得出的数字是零或小于零，便不用计算防守效果。

（3）精灵防守效果的计算。也就是通常理解的属性相克，如果防守精灵的弱点和攻击精灵的属性是一样的话，防守精灵受到的攻击伤害乘以2。如果防守精灵的抵抗力和攻击精灵的属性是一样的话，防守精灵所受到的攻击伤害减防守精灵卡抵抗力一栏所指明的数字（一般是30，注意不是减半）。

（4）粗体字。在攻击说明文中，一些粗体词语都有其特别的意思：相手：对手的出战精灵。自分：使出该攻击的精灵。其余一些特殊的符号代表不同的状态，包括中毒、烧伤、睡觉、麻痹、混乱、撤退、被击倒，这些将在下文介绍。

6、特殊状态：出战精灵在对战时可能会因攻击而受中毒、烧伤、睡觉、麻痹、混乱这五种状态影响，这五种状态统称为特殊状态。这五种状态通常都在“检查时间”内发挥其力量。

（1）中毒：精灵中毒时，放一个中毒指示物于其身上。如果精灵在检查时间时依然是中毒的话，放一个伤害点指示物于其身上。中毒的精灵可以正常地攻击及撤退。当中毒的精灵离开前场时，其中毒状态就会消去（注意和口袋游戏中中毒不能自行消去不同）。

（2）烧伤：精灵烧伤时，放一个烧伤指示物于其身上。如果精灵在检查时间时依然是烧伤的话，该精灵的主人投币一次，投得反面的话，放两个伤害点指示物于该精灵身上。烧伤的精灵可以正常地攻击及撤退。当烧伤的精灵离开前场时，其烧伤状态就会消去。

（3）睡觉：精灵睡觉时，把整张精灵卡向左转以便识别。睡觉中的精灵不能攻击及撤退。在检查时间，睡觉精灵的持有人投币一次，投得正面的话，睡觉状态就会被消去，反面则继续睡觉。当睡觉的精灵离开前场时，其睡觉状态就会被消去。

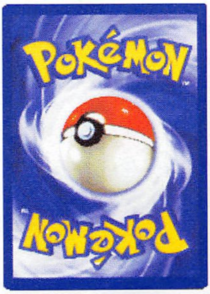
（4）麻痹：精灵麻痹时，把整张精灵卡向右转以便识别。麻痹中的精灵不能攻击及撤退。在己方回合完结之后的检查时间，己方精灵的麻痹状态会自动回复。当麻痹的精灵离开前场时，其麻痹状态就会被消去。

（5）混乱：精灵混乱时，把整张精灵卡上下倒转以便识别。当混乱的精灵攻击时，投币一次，正面的话，该攻击可以正常使用。如果投得反面的话，该攻击失败。放三个伤害点指示物于该混乱精灵身上。混乱精灵可以正常撤退。当混乱的精灵离开前场时，其混乱状态就会被消去。

此外，特殊状态会叠加：一只精灵可以同时有烧伤及中毒状态，烧伤及中毒状态可以和其它状态同时出现，但麻痹、混乱及睡觉这三个状态不可以同时出现，新的麻痹、混乱及睡觉会取代旧的麻痹、混乱及睡觉状态。

这里说明一下什么叫做检查时间：在一个玩家的回合完结至另一个玩家的回合开始之间的时间称作检查时间。检查时间会处理双方前场精灵身上的特殊状态的效果及指定的卡的效果。此外，在检查时间发动效果的精灵工具的发动时间则由玩家自行决定。

刘铮	PSP、NDS不是梦，而软件才是梦，所以我选择了SP和我做伴！
读者资料	17岁，男，067000，河北承德小榛子沟1号楼2单元304室，兴趣：玩游戏





双打规则：

双打是口袋妖怪宝石版新增的每方2只精灵同时出场的新玩法，如今双打规则也运用到了口袋妖怪卡片上，使得双方的对战变化更加丰富，对战术和策略的要求也进一步提高。对战卡片双打的基本原理和单打类似，这里只列举其中的不同之处：

（1）对战准备：双方玩家必须准备一副由六十张新版卡组成的卡组（所谓卡组，就是由30张60张卡组成的卡片组合。60张卡的称为标准卡组、30张卡的称为半组，60张卡的卡组中拥有相同名字的卡不可多于4张，30张卡的卡组中拥有相同名字的卡不可多于2张。但基本能量卡在这两种卡组中的数量都是无限制的）。

（2）对战开始：抽了七张手牌之后，由手牌中选出基本精灵并放到前场上，如果这时手牌中有两张或以上的基本精灵，你可以选择放两张基本精灵到前场上。如果只有1只精灵，可以只出场1只，但只要你的场上有两张或以上的精灵的话，前场上必须有两只出战精灵。此外，后场精灵的总数不可多于4张。

（3）攻击：在个人双打中，要精灵使出攻击时，要先决定哪一只出战精灵攻击，之后要选择哪一只对手的出战精灵为攻击目标。使出一次攻击并计算攻击的伤害及效果之后，这回合完结。在一个回合之中，两只出战精灵之中只有一只可以攻击。

（4）撤退：每个回合玩家只可以撤退其出战精灵一次。在宣布撤退时，选你其中一只出战精灵及一只后场精灵，在支付撤退费用之后，两者交换位置。

（5）训练卡：选一只效果施行对象的出战精灵，把该训练卡的效果施放在该出战精灵身上。除非特别指明，否则所有施行在出战精灵的训练卡的效果只会施放在一只出战精灵身上。

（6）特殊能力：对出战精灵施用特殊能力时，玩家需要指明哪一只出战精灵会受到此特殊能力的影响。

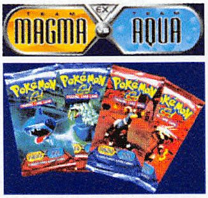
（7）特殊体质：和特殊能力不同，施用在出战精灵身上的特殊体质的效力会直接施行在对象玩家的全部两只出战精灵身上。

（8）检查时间：如果一方两只出战精灵都受特殊状态影响时，在检查时间中处理特殊状态的次序由玩家自行决定。

卡片对战的基本规则大概就是这些，大家也许会问，它和《口袋妖怪卡片》游戏中的规则有什么不同吗？其实这两者之间的对战原理和步骤是完全相同的，差别仅仅在于游戏中的场景、发牌、伤害计算和统计都是由系统自行完成的，比赛时你只需要考虑出牌的顺序，而不用担心是否算错，相比实际卡片要简单得多，但却也不具备实际卡片廉价、可以多人比赛（卡片游戏只能与电脑对战，难度不够高）等方面的优点。此外，国内玩家受到语言因素的限制，现实卡片也更容易普及些。

说了这么多，不知大家对口袋妖怪对战卡的基本规则是否有所了解？如果你是一位口袋游戏的对战高手，那么相信很快就能掌握口袋卡片的对战方法，如果你还是一名新手，那上面的理论更能会有点费解，但别急，掌握的关键还在于实战，和同学朋友多多尝试吧，国内生产的口袋对战卡都是中文的，卡片上大多有具体说明，掌握了上述规则后，使用起来应该不难。最后感谢香港pokemon网站对本文的支持，待大家有了一定的实战基础后，我们会陆续向大家介绍卡片的种类和实战情况。最后来欣赏几组不同时期的卡片套装。











何云浩	机战这么多年历史了，就数GBC上的《第二次机器人大战》里人头像最棒。
读者资料	17岁，男，233000，安徽蚌埠南山路74号一单元二楼4号，兴趣：高达

青青牧场



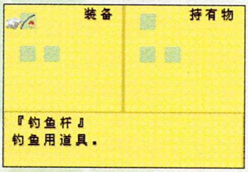
文/长沙黄瓜　责编/暗凌

看完牧场里的好帮手小精灵的情报后，本期继续放送关于NDS版《牧场物语》的问答。

牧场教学之垂钓篇

朝日敛红烟，垂钓向绿川。
湍危不理辖，潭静欲留船。
人疑天上坐，鱼似镜中悬。
钓玉君徒尚，征金我未贤。
避楫时警透，猜钩每误牵。
为看芳饵下，贪得会无筌。

唐诗人沈栓期的这首《钓竿篇》是古代一首脍炙人口的关于垂钓方面的诗，这也是这期我准备给各位牧场主们介绍的钓鱼的乐趣，让我们来先学习学习钓鱼的小知识吧。首先我要说的是钓鱼的起源，钓鱼运动起源于古代的劳动过程，可追溯到几十万年之前。中华民族的先人就是靠以捕鱼为食，这里不再详细说明钓鱼的发展历了。（旁白：这不是历史课，快说正题。）



在被河流包围着的矿石镇中，到处都可以看到水流湍急的河流，也可以找到清澈的泉水和温泉。在河流中生活着一群动物，那就是鱼，在河流中到处都可以看到它们的身影，而且鱼也是现在人们生活中，不可缺少的美味佳肴。可是水里的鱼就像是天上的月亮一样，看得到抓不到，所以人们为了捕捉到更多的鱼发明了钓鱼的工具，有叉、网、钓竿等。有了这些工具，钓鱼就变为了一种乐趣，下面我们来看看牧场中我们用什么工具来捕捉鱼儿们吧。

图	名称	升级	说明	消耗体力
	钓鱼竿	到中国商人处获得	只能钓LV1的鱼	2
	铜钓鱼竿	铜+1000	能钓LV1～LV2的鱼	2
	银钓鱼竿	银+2000	能钓LV1～LV3的鱼	2
	金钓鱼竿	金+3000	能钓LV1～LV4的鱼	2
	秘银钓鱼竿	秘银+5000	能钓LV1～LV5的鱼	2
	诅咒钓鱼竿	湖边矿石场29层	能钓LV1～LV6的鱼	100
	祝福钓鱼竿	诅咒的钓竿使用255回	能钓LV1～LV6的鱼	2
	贤者钓鱼竿	贤者之石+50000	能钓全部的鱼	2

拿着工具，只要有耐心，没有钓不上来的鱼，但是鱼也有很多种类，有稀有的和普通的，所以如果以钓鱼为乐趣的你相信不会放过把所有的鱼都钓上来的机会吧。好吧，就让我们来看看在矿石镇的河流里，到底隐藏着多少种类的鱼吧。对了，加上一条，如果想娶到女神的话，不把全部的鱼钓上来是不行的哦，所以各位牧场主们，努力吧！如果你说你都玩了几个月了还没有拿到初级鱼竿的话，那我在这里就告诉你一个最简单的方法，其实游戏一开始的第一天就可以得到鱼竿的。第一天AM11：00到PM12：00之间到海边小屋子"扎克的家"，进入就发生送鱼竿的剧情。



钓鱼解说：钓到的鱼的种类与钓鱼的地点、季节、鱼竿等级都有关。游戏一共有6个钓鱼场所，用不同的等级能钓到的鱼如下。（要注意这里的等级是蓄力的等级，不是鱼竿的等级，1级为不蓄力。当然了，只有5级以上的鱼竿才能蓄到5级。）

张磊	每次的中奖名单，是浇灭失望的水，燃起信心的火焰。
读者资料	17岁，男，315032，浙江宁波庄桥大街63号205室，兴趣：听音乐、玩游戏、打篮球、看漫画

LV1的鱼

中文名	日文名	钓鱼地点及季节
蓝色太阳鱼	ブルーギル	湖泊、河川上游、女神泉、河川下游 春夏秋冬
肥桃花鱼	アブラハヤ	湖泊、河川上游 春夏秋冬
甘子鱼	アマゴ	湖泊、河川上游 春夏秋冬
金鲫鱼	キンブナ	女神泉、河川下游 春夏秋冬
公鱼	ワカサギ	女神泉、河川下游 春 秋冬
桃花鱼	オイカワ	河川下游 春夏秋冬
泥鳅	ドジョウ	河川下游 春夏秋
土附鱼	ドンコ	河川下游 春夏秋冬
沙丁鱼	イワシ	沿海 春夏秋冬
青鱼	ニシン	沿海 春夏秋冬
叉牙鱼	ハタハタ	沿海 春夏秋

LV2的鱼

中文名	日文名	钓鱼地点及季节
陆封鲑	ヤマメ	河川上游 春夏秋冬
鲦鱼	ウグイ	女神泉、河川下游 春夏秋冬
银鲫鱼	ギンブナ	女神泉、河川下游 春夏秋冬
豚鱼	カワハギ	沿海 春 秋冬
蓑鲉鱼	ミノカサゴ	沿海 春夏秋冬
黑岩鱼	メバル	沿海 春夏秋

LV3的鱼

中文名	日文名	钓鱼地点及季节
六线鱼	アイナメ	沿海 春夏秋冬
竹筴	アジ	沿海 春夏秋冬
鸡鱼	イサキ	沿海 春夏秋冬
针鱼	サヨリ	沿海 春夏秋
刀鱼	サンマ	沿海 秋
多线鱼	ホッケ	沿海 春 秋冬

LV4的鱼

中文名	日文名	钓鱼地点及季节
黑鲈鱼	ブラックバス	湖泊、河川上游、女神泉、河川下游 春夏秋冬
岩鱼	イワナ	河川上游 春夏秋
欧洲鲫鱼	ヘラブナ	女神泉 春夏秋冬
鲑鱼	サケ	河川下游 夏秋
蝶鱼	カレイ	沿海 春夏秋冬
九绘	クエ	沿海 春 秋冬
青花	サバ	沿海 春夏秋冬
鳕鱼	タラ	沿海 春 冬
河豚	フグ	沿海 春 冬

LV5的鱼

中文名	日文名	钓鱼地点及季节
虹鳟鱼	ニジマス	湖泊、河川上游 春夏秋冬
黑鱼	ライギョ	女神泉、河川下游 春夏秋
鳗鱼	ウナギ	河川下游 春夏秋冬
鲢鱼	コクレン	河川下游 春夏秋冬
银鲤	ハクレン	河川下游 春夏秋冬
鲣鱼	カシオ	沿海 春夏秋
马鲛鱼	サワラ	沿海 春夏 冬
旗鱼	シイラ	沿海 春夏秋
加级	タイ	沿海 春夏秋冬
菱	ヒラメ	沿海 春夏秋冬
鱼	ブリ	沿海 春 冬
金枪鱼	マグロ	沿海 春夏秋冬
翻车鱼	マンボウ	沿海 春夏秋

LV6的鱼（精灵）

樱花钩吻鱼(大小：1.50公尺)
分布区域：河川下游
出现条件：拥有寿司、刺身、烧鱼三种料理食谱
活动季节：春、夏、秋三季
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
得到方法：牧场河川边，约PM6:00—PM7:00之间上钩



鲤鱼(大小：0.80公尺)
分布区域：湖泊
出现条件：鱼出荷量总计达200尾以上
活动季节：春、夏、秋三季
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
得到方法：湖边，大约PM6:00—PM7:00之间上钩



鱿鱼(大小：0.50公尺)
分布区域：沿海
出现条件：抛竿前，将小鱼投入海中
活动季节：在春、冬二季(应该)
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
得到方法：冬季海边，大约PM6:00—PM7:00之间上钩



灯笼鱼(大小：1.00公尺)
分布区域：沿海
出现条件：PM10:00—隔天AM8:00之间
活动季节：春、冬二季
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
得到方法：冬季海边，大约凌晨12:00之后上钩



温泉白斑(大小：1.20公尺)
分布区域：温泉
出现条件：无
活动季节：不明
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿



得到方法：冬季,大约PM7:00—PM9:00之间上钩

腔棘鱼(大 小：1.55公尺)
分布区域：湖矿场地底湖
出现条件：拥有上面5种鱼
活动季节：冬季
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
得到方法：冬季，但要很久的

LVS

装信的瓶子	Lv5	春天出现，蕃茄酱食谱
海贼宝藏	Lv6	夏天出现，价值10000G
古代鱼化石	Lv6	秋天出现，价值 5000G
力之果实	Lv5	冬天出现

看了上面的内容，各位牧场主们是不是要惊叹了，原来一个小小矿石镇中，竟然有这么多种类的鱼啊！要钓完要多久时间啊？这就要看各位牧场主们有没有耐心了，如果是为了女神，这也是你的必经之路，想跟神仙结婚没有一点和神一样的意志，那可是真的不行的哦。如果你是个完美主义者，那希望你能把所有的鱼都钓上来，在节日的那天，要村长跟你开个矿石镇鱼展览吧！

牧场百问

文/皮卡秋

——我已经连续送了几个月的东西了，可是好感度还是0，到底是为什么呢？

你一定是乱丢东西吧！在本作中，“污染环境”是个非常严重的问题，即使在自家门口扔杂草等东西也会导致爱情度和好感度大幅下降！

——高级矿场有999层，最高级更是达到了65535，怎么可能走完呢？

矿场的每一层都会有隐藏的洞穴，掉下去后可以连下几层或者十几层。所以可以记住隐藏洞穴的位置，先记录后多次试掉下更多的层次。此外，如果用锄头找下去的楼梯，则和GBA版一样一次只下一层。

——我找不到班啊，他在哪儿？

每个月3、8、13、18、23、28日，在旅馆二楼就会遇到他，时间是上午10点到下午6点。

——靠挖首饰的方法虽然比种地养牛羊赚钱快，但我还是觉得钱不够用啊？

还有两个好办法：首先你可以去和精灵赌博，然后换取65535个精灵币的那件红色斗篷，再拿去卖给班，通过几次的讨价还价可以卖到50多万！这样一个小时（玩家花的时间，游戏的时间是不动的）至少可以赚几百万。建议玩那个梭哈的游戏，它获胜几率大，倍率也高；其次可以尽快升级挤奶器，花一点钱买些回复药，然后拼命挤奶（对着空气挤也行），让挤奶器满经验值升1级后，每挤一次就升1级，这样很快可以升到99级，用它去挤奶，每只牛每天可以挤100瓶奶！



——如何与GBA上的《牧场物语》（男孩/女孩版）联动？

很简单，只要将GBA的《牧场物语》卡带和NDS的卡带同时插入NDS并开机就可以联动，联动后在菜单上并不会出现新的选项，不过别急，GBA上的进度会在NDS上以报纸、电视的方式刊登出来，而且可以在精灵中心买到新的音乐唱片。

——最高级的矿场到底怎样才能开启？

最高级的矿场开启条件比较复杂，除了同前面几个级别的矿场要达到最底层外，另外还要完成2项任务：一是在中级矿场255层遇到公主并拿到那把剑，二是在高级矿场的255层（注意不是

高鹏	真正好的东东，只属于好的创意，好的创意只属于NDS！
读者资料	19岁，男，232000，安徽淮南

999层，当然999层也是要到达的）遇到公主发生事件才行。注意，在高级矿场的255层要杀光里面的全部动物才能开启石头，而且不能在该层存档，也不能用那把剑来杀！（只能用锤子、锄头之类的农具）

——高级矿场的敌人非常多，有没有解决的办法？

两种办法可以解决：一是在中级矿场的底层拿到那把剑，用它就可以杀敌；二是存档后关机，再开机读档，你就会发现该层的敌人全部消失了！

——为什么我一直收到奇怪的信，信中说我是犯人？

你一定是在料理祭的时候把毒蘑菇放进大锅里面吧？千万不要啊！

——为什么我用了传说之剑还是斩不开瀑布后的石块？

你按了Y键吧：事实上要按A键，之后就会发生一段小情节，瀑布后的石块就能开了。进入后有一片肥沃的土地，在拿里种东西生长的速度非常快！

——如何挖到诅咒农具和诅咒饰物？

它们都在上级的矿场里用锄头挖到，每次最多只有1个（也有可能挖不到，解决的办法就是在前一层存档，一旦挖不到再重新进入该层）。诅咒农具在上级矿场的135和142层可以找到，有镰刀、斧头、锄头、水壶、锤子、鱼竿。诅咒饰物在上级矿场的335、418、735层可以发现，有女神の耳饰、かっぱの耳饰、魔女の耳饰、女神の胸饰、かっぱの胸饰、友好の胸饰、女神の帽子、かっぱの帽子、时の指轮、はやい靴，都是买不到的好道具！此外，挖到的诅咒农具和诅咒饰物不能直接使用，否则极耗体力，需要打电话给教堂进行解咒（选择第二项，每次花费10万G）。

——我扩建的地下室，刚建好的第一天可以正常进入，但次日要进入时就死机了，怎么办？



这个BUG需要扩建地下室二次（也就是建到第3层）后才会自行解决（用石头作为材料的话，第三次需要资金300万，555……），在这之前是毫无办法的，暂时先不要进入吧。

——为什么我挖不到贤者之石？

贤者之石要在你拥有所有祝福农具后才可以挖到，在上级5的倍数的层次里就有。



——如何种蘑菇？

首先要建立蘑菇房，然后把木材（砍下的那种）放在木块上，一共可以放6个，再到农场花3000G买菌种撒上，每天浇水，过一段时间便可以长大，采摘后隔一段时间可以再长，且不受季节的限制。

——NDS的牧场到底有没有温泉？

有，但是温泉是隐藏的。需要你和フレン（矿场MM）的爱情度达到蓝心以上，发生第3个事件后才会出现。フレン最喜欢虹カレー，不过比较难挖到，你可以直接买カレー给她。

——如何让9个电视频道出现？

电视频道出现的条件是：

频道1：天气预报台，游戏一开始就有了，可以得知第二天的天气情况；

频道2：电话购物台，条件应是要用电话购买一定数量的东西，可以预报新到的家具；

频道3：精灵情报台，条件应是找回20只的精灵；

频道4：动物情报台，动物产品出货达到一定数量，可以通知动物生病的情况；

频道5：音乐台，到矮人树屋购买5个唱片，可以转换背景音乐；

频道6：节日新闻台，参加节日达到一定的数量，可以提醒你当天要参加的节日；

频道7：娱乐台，可以播放各种节目；

频道8：教育电视台，一开始就有了；

频道9：猜谜台，条件未明，据说是出货数量超过10万个……

江熠	非常感谢各汉化小组为我们带来了精彩游戏，谢谢。
读者资料	20岁，男，100044，北京交通大学56信箱，兴趣：游戏、电影

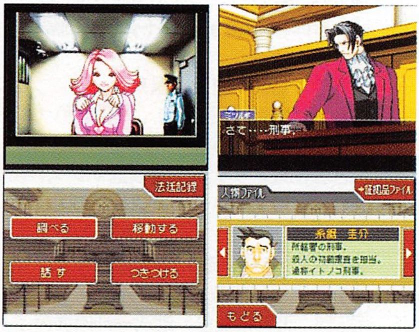


因为逆转DS要参展E3，故目前正处于E3大战前的信息真空期，所以本月没有什么新的情报，CAPCOM官方也只是放出了部分逆转DS的新图和宣布之前大家广为猜测的逆转DS新的人设担当师。考虑到情报较少因此本期我们特整理出一些相当实用的资料如逆转OST曲目列表等，另外还将着重介绍逆转系列的几位主要制作人员的详细情况。

文/逆转A.C.E站 责编/暗凌

闪电传票

1、逆转DS放出第二话游戏画面



CAPCOM官方最近又放出了日版逆转DS第二话的一些最新游戏画面，从这次的画面来看可以发现在美工细节上与之前的开发画面相比有了一些调整。在目前已有的大量情报中，想必大家对其中双屏的游戏画面已有了大致的了解，特别是将一些系统的选项置于游戏下屏的画面，但给人感觉还是画面略显单调，引起了部分FANS的不满，不过官方也一再强调那些只是开发中的画面。而这次放出的第二话的图片也算是对逆转迷们的一个回应吧，相比之前第一话的图片，确实看起来更为美观，以下是部分图片。

2、台湾同好的逆转同人书刊

我们曾介绍过内地漫画家正在创作中逆转同人漫画，同时近期又发现台湾的逆转同好们也已有人进行过这方面的创作了，并且还结合同人小说、四格等内容以书刊的形式在市场上出售，这应该算是并不多见的中文逆转同人志了吧，下面就让我们来简单地介绍一下。

这本以漫画为主的逆转同人志名为《逮捕君的逆转》，被称为“逆转裁判中心合同本”，全书共126页，内容涵盖同人小说、四格和连环漫画，大致上是一半文字一半漫画，内容偏于女性向，售价为250新台币，折合60元左右的人民币，应该算是相当昂贵了。作者是近10位的台湾同好们，由于逆转在港台拥有庞大的FANS群，因此人气相当不错，所以该书在2005年3月11日初次发售后便销售火爆，被抢购一空，连作者们都没有预料到能有如此好的反响。为了满足更多FANS们的需要于是又不得不临时加印，于3





赵锦	游戏吸纳人生百态，游戏再现百态人生，然，游戏精神尽在掌机。
读者资料	19岁，男，121000，辽宁锦州，兴趣：掌机

月22日推出第二版，其受欢迎程度由此可见一斑，不过很可惜大陆的朋友们是很难购得此书了。

其实除了这本《逮捕君的逆转》之外，台湾的同好们还制作了或正在制作其他的逆转同人志，比如Zeni的以纯文字为主的《逆向裁定》和FF6的逆转推广委员会新刊。

地下图书馆

1、逆转人物辞典



须须木真子（すずきまこ）23岁
初登场时间：逆转裁判2第1章

真子曾经是警察局的女警，是系锯刑事的部下，并有着同样的口音。她是一个戴着眼镜、很有朝气的女孩子。真子非常喜欢法庭辩论，平时一有空就会来到法庭旁听案件的庭审，她本人似乎还是成步堂的FANS呢！然而，与不幸的“果然君”矢张类似，真子从小到大都背负着“不幸的女神”的异名，围绕着她的只有一件又一件惨痛的悲剧。在逆转2第1话中真子被人当成了凶手而成为被告，通过成步堂的帮助洗脱了罪名的她，在逆转3中脱下了警服，又开始了法式餐厅吐丽美庵中女招待的工作。然而不幸又再度降临，因为被人陷害毒杀风高夫而成了被告，并被芝九藏虎之助所伪装的假成步堂推向了有罪的深渊……幸好，成步堂及时的相助再次解救了差点替别人背上黑锅的真子，才让她得以沉冤昭雪。

从逆转2开始，系锯就和真子开始了漫长的爱情长跑，在逆转3的“逆转的食谱”中，为了帮助和解救真子，心急如焚的系锯刑事不仅拼命地采集和查找证据，并且还亲自做了爱心便当给真子……在最后的结局中，我们很欣慰地看到他们两个走在了一起。你一定会幸福的，真子！



大泽木夏美（おおさわぎなつみ）22岁
初登场时间：逆转裁判1第4章

自称为“自由摄影记者”，语速飞快的大阪女孩。常为了挖掘热门的新闻而四处奔走，头上顶着一个像棉花糖般怪异的团子头，所以常常被当成外国人……夏美充满了活力，对自己认定的目标——爆炸性的新闻是会不惜使用任何手段去获得的，这曾给成步堂他们造成了不小的困惑。在经历了葫芦湖水怪、灵媒杀人等事件后，她更加坚定了成为“热门话题记者”的信心，并继续为自己的梦想奔走。

也许是因为大阪人的关系，夏美为人非常强势，曾把真宵欺负得“欲哭无泪”。而她自己，似乎也是一个“大阪人中特别小气的人”。



山野星雄（やまのほしお）36岁
初登场时间：逆转裁判1第1章

逆转一第一章中的证人，其自称目击了矢张进入杀人现场。山野的脸上总是挂着皮笑肉不笑的诡异笑容，身体还不时的不安地扭来扭去，脑门中央更有一颗充满着“魅力”的佛痣。自称为报纸推销员的他，实际上是第一话中真正的凶手，他是一个利用报纸推销作为幌子潜入别人的家里进行盗窃的惯偷。而在第一话里，由于看到矢张去女友家里而尾随进入，正在搜索东西的时候被高日美佳发现，于是他举起放在一旁的思想者座钟，用力地砸了下去……

有一点有趣的是，在法庭上被成步堂逼急了的山野星雄，曾用力地拉下其假发朝成步堂扔去，并在一瞬间“豹变”得凶神恶煞起来。从此之后，真凶们在最后关头“豹变”的特例就这样延续了下来……



高日美佳（たかびみか）22岁
初登场时间：逆转裁判1第1章

曾是矢张的女友的高日美佳，是一个模特，她是逆转裁判系列中最先出现的第一位受害者，很多人应该都记得她这位倒在血泊中的悲哀女性吧……她连一句话都没有说过就死在了山野的手中，是一位非常让人同情的角色。高日美佳似乎是矢张所有的女友中，最爱他的一个了。她在去国外度假的时候，都一直带着矢张亲手制作的思想者的座钟，这足与证明她对矢张的真爱了。然而命运弄人，她也正是被矢张的那个座钟所害死的，再联想到后来同样是被座钟害死的千寻老师，难道真的是因为，矢张是一切坏事的根源吗……

2、逆转全OST曲目列表

逆转系列除了本身的剧情和人设是最大的卖点之外，其游戏音乐也获得了极高的评价，而逆转系列的原声OST也一直是网络下载的抢手货，2004年3月24日Tanomi发售了逆转原声CD，国内难以买到，故在此特列出全三张CD的OST曲目以供查阅。

邢龙	GBA是承上启下的一代掌机，希望大家不要忘了它。
读者资料	17岁，男，300193，天津南开区三潭东里1-3-23，兴趣：游戏、足球

逆转裁判1 正式曲目

顺序	名称
01	逆转裁判・序章
02	法庭休息室 开端的序曲
03	逆转裁判・开庭
04	询问 中速 2001
05	逻辑与诡计
06	成步堂龙一 异议 2001
07	询问 快速 2001
08	追求 被追逐
09	真实的诉说
10	紧张不安
11	追求 被追逐/变奏曲
12	单曲 不会在此结束
13	搜查 序盘 2001
14	绫里真宵 逆转姐妹的主旋律 2001
15	拘留所 看守们的哀歌
16	系锯圭介 锯子刑警的说
17	追忆 伤心的真宵
18	星影宇宙之介 老迈 懊悔 报应
19	天真乐观的人
20	追忆 摄影所的光和影
21	大江户战士 大将军
22	追忆 DL6号事件
23	搜查 核心2001
24	追忆 学年裁判
25	胜诉！ 初次胜利
26	逆转裁判・尾声
27	逆转姐妹的叙事曲

逆转裁判2 正式曲目

顺序	名称
01	逆转裁判2・序章 J.S.巴赫
02	来信旋律/诸平野贵雅
03	法庭休息室 再次的序曲
04	逆转裁判2・开庭
05	询问 中速 2002
06	诡计魔术
07	成步堂龙一 异议 2002
08	询问 快速 2002
09	追求 追问
10	真实的诉说 2002
11	来信旋律/成步堂龙一
12	追求 追问/变奏曲
13	单曲 在这难眠之夜

逆转裁判2 正式曲目

顺序	名称
14	心锁（精神・枷锁）
15	搜查 序盘 2002
16	绫里真宵 逆转姐妹的主旋律 2002
17	拘留所 监视器的哀歌
18	仓院之里
19	追忆 火焰创伤
20	怪癖
21	非常美好的
22	马戏团
23	更加天真乐观的人
24	追忆 纯粹的痛
25	虎狼死家左右卫门 杀人绅士的乐趣
26	绫里春美
27	搜查 中盘 2002
28	大复活 御剑怜侍
29	命运的热线
30	搜查 核心 2002
31	追忆 大将军的叙事曲
32	大复活 狩魔冥
33	胜诉 再次胜利
34	逆转裁判2・尾声
35	检察官的喃语 期待再见

逆转裁判3 正式曲目

顺序	名称
01	逆转裁判3・序章
02	法庭休息室 没有结束的序曲
03	逆转裁判2・开庭
04	询问 中速 2004
05	成步堂龙一 异议 2004
06	询问 快速 2004
07	追求 得到以后
08	真实的诉说 2004
09	追求 得到以后/变奏曲
10	美柳千奈美 远处的模样
11	戈多 黑暗咖啡的芬芳
12	单曲 每日难归
13	搜查 序盘 2004
14	《盗之逆转》
15	高菱屋百货店
16	拘留所 被捕人的哀歌
17	怪人☆假面马斯库 请听下去
18	星威岳哀牙 只想拥有爱

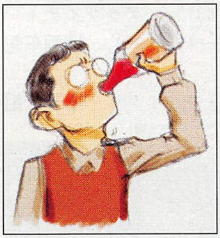
逆转裁判3 正式曲目	
顺序	名称
19	矢张政志 事件的背后果然是我
20	《逆转的食谱》
21	吐丽美庵
22	五十岚将兵 难过的军歌之调
23	芝九藏虎之助 时髦的钱老虎
24	追忆 里美，你
25	最初的逆转
26	追忆 胧桥的风景
27	叶樱院
28	天流斋艾丽斯 和蔼的旋律
29	搜查 中盘 2004
30	追忆 真实的苦味
31	追求 守侯 2004
32	胜诉 未结束的胜利
33	逆转裁判3・尾声
34	来信旋律/戈多

3、逆转主要制作成员履历

逆转系列所获得的巨大成功与其强大的制作班底是离不开的，如今一说到逆转大家就能很自然地想到巧舟、岩元等人，但我们对其的了解又有多少呢，相信不少朋友对于他们的过去和成就都很感兴趣吧，这次我们就把几位主要制作人员的履历和资料呈现给大家。

（1）巧舟

大家对于享有“逆转之父”美誉的巧舟早已很熟悉了，作为逆转系列的总策划和剧本的他隶属于CAPCOM第四开发部，最大的爱好是喝酒，且已形成写剧本之前必须借用酒精的力量来寻找灵感。巧舟1971年出生于石川县，血型为O，1994年正式加入CAPCOM，并于次年便开始策划和监制游戏，处女作是《学校的恐怖传说》，但此后其在工作事业上并不如意，直到2001年开始在三山真司的领导下负责《逆转裁判》的开发，随着逆转系列的红火，巧舟也终于声名大噪，直到2004年荣获CESA的最佳制作人和最佳剧本大奖后而登上其个人的事业高峰。



（2）末包久美子

如果巧舟是逆转制作成员中的绝对1号人物的话，那么末包毫无疑问则也是绝对的2号人物，要是能评“逆转之母”这个称号的话，那么非她莫属。也许不少的逆转FANS会纳闷为什么会提到末包，因为在我们现在看到的各种情报以及以前曾经作过的介绍都很少提到她，更多的则是岩元和稻叶等人。其实年长的一些逆转玩家们对于末包久美子这个人应该都有深刻的印象，在CAPCOM担任人设师的她正是逆转裁判1中的人设担当，大家熟悉的成步堂、千寻、御剑、真宵等主要人物最初均出自于她笔下而非后来名声更响的岩元，当时的岩元还只是她的助手。但是很可惜的是在逆转1完成之后她就退出了CAPCOM，逆转2及其之后的人设师不得不由岩元来顶替，不过离开CAPCOM之后的末包也依然以非正式的身份协助着逆转续作的人设工作，并不时地向巧舟、岩元提出一些中肯的意见和建议。另外虽然末包没有继续再涉及逆转游戏方面的工作，但CAPCOM在2005年5月17日推出的逆转设定集《爱与法庭　官方盗版本》却是由她负责的，此外CAPCOM的另一大作《幻侠乔伊》系列的人设也是由她在担当。



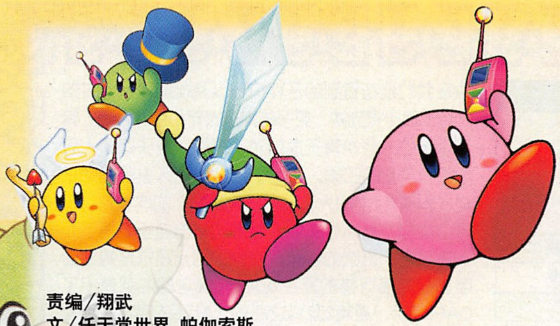
（3）岩元辰郎

作为逆转2、3的人设担当，岩元做得相当出色，临时替补出走的末包久美子的他顶住了相当大的压力来主笔两款续作的设定，并且他还有个众所周知的缺陷，那便是不擅长于设计女性形象，最得意的特长是画大叔人物，比如星影宇宙之介、山野星雄、荷星三郎、狩魔豪、灰根高太郎、御剑信等都来自于他笔下。不过我们惊奇地发现逆转系列发展到后面反而是女性角色越来越多且越来越占主导地位，而这些来自于岩元的女性人物也并没有让我们失望，而是更加地生动形象，尽管在这背后多少还有些末包的功劳，但这不得不让我们深深佩服岩元的用心。逆转裁判是岩元的处女作，但很遗憾的是他也不再将参与逆转DS中第五话“复苏的逆转”的开发工作，逆转新作的人设职务又面临了第二度的换人，从目前的情报来看，负责“复苏的逆转”中人设工作的将是涂和也（ぬりかずや）。

（4）稻叶敦志

相比于前几人，满脸大胡子的稻叶的阅历和经验都要丰富得多，虽然在逆转系列的监制方面他也分担着一定的职务，但其更多的精力还是集中于解决程序方面的问题。与巧舟一样，稻叶也是1971年出生于石川县的金泽市，最早任职于SNK，1998年转投CAPCOM，加入第四开发部担任制作人一职，除了负责于逆转系列的开发外，其还参与了《生化危机》和《幻侠乔伊》等大作的制作。在获得了逆转系列三作的大成功后，2004年7月稻叶成为Clover Studio公司的荣誉社长。

齐晓舟	游戏——控制得当的话，的确是非常好的一种娱乐项目。
读者资料	22岁，男，050011，河北石家庄槐南路石家庄经济学院22号信箱，兴趣：游戏、读书



联机广场

责编/翔武
文/任天堂世界 帕伽索斯

不可侵犯的领域——封锁行动战术

继之前介绍过应变型，强攻型，特殊胜利条件的防守型战术后，下面重点介绍其中一种封锁行动战术。此种战术一般叫做封锁行动战术，在国外习惯简称“Lock”。封锁行动战术之中，以封锁对方的攻击手段比较流行，封锁对方的攻击后用效果伤害的卡片直接给与对方伤害。此种战术很大程度上不需要攻击，更不会和对方发生对攻什么的，和对方没有什么接触，所以在中国也有“自闭”的叫法。另外由于通过效果直接伤害对方，也有“削血”的俗称。



首先，要考虑封锁对方（双方）的攻击，所以采用重力网和和平使者。然后是考虑如何给与对方伤害，考虑到封锁了大部分攻击，怪兽方面无需特别注重防守，所以给与伤害方面主要靠怪兽的效果。最后，由于此战术需要拖一段时间，持续战是必然的，所以无论是封锁进攻的卡还是给与伤害的卡，都尽可能考虑持续性，不要一次性的，因为一次性的卡消耗得厉害，容易被对方拉开卡片差，不利于持续战。同时在效果伤害卡片选择的方面，要选择伤害比较稳定的，不要选择伤害根据对方情况而决定的，例如根据对方手卡数量决定等类似效果。因为此类依赖对方情况给与伤害的卡片，某些时候固然伤害更高，不过会很容易被对方有所防备，例如对方故意不保留过多的手卡。在持续战中，对方会比较有防范。更重要的是，这类效果往往是一次性的，消耗的利害。卡组结构如下：



スカラベの大群

怪兽18张：クリッター（040）、黑き森のウィッチ（357）、暗の假面（075）、圣なる魔术师（267）、メタモルポッド（363）、魔镜导士リフレクト・バウンダー*2（482）、サイバーポッド（576）、ファイバーポッド（798）、スカラベの大群*2（815）、イナゴの军势（816）、魔导サイエンティスト（880）、同族感染ウィルス（881）、ボーガニアン（893）、ステルスバード*3（972）

魔法18张：ブラック・ホール（197）、サンダー・ボルト（198）、光の护封剑（209）、天使の施し（502）手札抹杀（506）、强欲な壶（516）、押收（565）、いたずら好きな双子恶魔（566）、强引な番兵（570）、サイクロン*2（572）、苦涩の选择（574）、平和の使者*2（600）、死者苏生（514）、早すぎた埋葬（613）、月の书*2（824）

陷阱11张：マジック・ジャマー*2（531）、和睦の使者*2（552）、圣なるバリアーミラーフォースー（553）、王宫の敕命（608）、リビングデッドの呼び声（631）、グラヴィティ・バインドー超重力の网ー*3（690）、拷问车轮（763）

クリッター/黑き森のウィッチ：由于卡组主要是由低攻低防的效果怪兽组成，所以黑森林魔女和三眼怪搜索能力很突出。不过在此卡组，搜索能力不体现在其应变性上，而是尽快把伤害效果的怪兽拿上手，组合出封锁战术。禁止后，可以考虑使用杀手番茄（593/キラー・トマト）



イナゴの军势

谭海森	自从买了《洛克人ZERO4》后，脑子里总浮现五个字：好玩，好难玩。
读者资料	15岁，男，529300，广东开平市三埠镇幕沙祥和路2号113，兴趣：GBA、PG

直接把怪兽特殊召唤上场。另一个角度来说，杀手番茄比黑森林魔女、三眼怪更有优势，因为不占用通常召唤。



ボーガニアン

暗の假面/圣なる魔术师：暗之假面和神圣魔术师都是回收效果。根据自己对魔法/陷阱的再利用依赖性各放入1～2张。由于卡组的魔法陷阱再利用存在一定必要，而且卡组防御能力强，可以不用担心对方的击穿防御效果（攻击力超过防御力的数值造成伤害）或者我方怪兽反转召唤变成攻击表示的破绽。如果卡组放入了一次性的伤害效果卡片，这2张卡就更有加量的必要了。

メタモルポッド：变形壶一般用于增加手卡。不过在使用上技巧比较高。由于封锁行动战术需要的卡比较多，变形壶可以增加手卡，非常有利。不过另一方面，对方也增加了手卡，对破解封锁战术更容易，所以尽量等待对方手卡多才使用。当封锁战术已经展开的时候，对方很有可能在囤积手卡等待一次性总反击，此时也要合理利用变形壶的效果帮对方换换手卡。禁止后没有其他选择。

魔镜导士リフレクト・バウンダー：魔镜导士是绝对的好墙壁，在重力网或者和平使者封锁了攻击后，能“钻”过来的怪兽本来已经不多，有的话基本上也是突破不了1700攻，会被拦下来。虽然对方可能不受假象蒙骗，即使低攻也能通过攻击来强制消灭魔镜导士，不过这样的话对方的低攻低星怪就减少了一只，而且也因为攻击魔镜导士受到了1700的伤害。可以放入1～2只，不过由于攻击被封锁，被动性强，3只就显得多了。

サイバーポッド/ファイバーポッド：电子壶和纤维壶，主要用法参考变形壶。多了一个用途，就是情况危急时反击用。如果实在不适应用法，3个壶留下一个就好，3个一起上，操作起来还是有难度的。禁止后不考虑代替。

スカラベの大群/イナゴの军势：大群和军势在这个卡组起着一定的牵制作用。由于卡组是封锁战术，对方知道你不会攻击，他自己攻击也存在难度的情况下，最大的可能是，每个回合召唤怪兽，后场（魔法陷阱区域）放置卡片，慢慢组织，然后在一回合内瓦解我方的防线打反击。当场上存在大群和军势的时候，由于对方不能攻击，所以基本可以确保每回合使用一次效果，那么对方就不能轻易地把卡片放在场上待机和组织战术，同时由于手卡有数量限制，所以对方只能保留一定数量的卡。当然由于变形壶等卡的存在，也能破坏对方的手卡。这样结合几个战术在一起，能有效打击对方的囤卡计划，防止对方等待机会反击。若情况允许，大群和军势也能对对方进行攻击。大群和军势一般采取2/1，2/2的数量，不建议3/3，放太多了万一防线没有组建起来，大群和军势比较脆弱，抗不住对方的攻击。



ステルスバード

魔导サイエンティスト/同族感染ウィルス：魔导科学家和同族感染病毒是主动的应变型卡片，主要是针对对方强攻压迫而我方来不及展开封锁战术的时候抵挡用。禁止后可以考虑电子壶或者纤维壶这些代替（加起来4张，其中有1～2张就够了），都是抵挡攻势用的。

ボーガニアン：弩弓手主要是提供持续性的伤害。基本用法参考下面的隐形鸟，主要是给与对方效果伤害。主要是补充卡组的伤害效果怪兽的数量。所以放入1只。

ステルスバード：可以说是卡组的中心了。1700防在重力网和和平使者保护下，基本上是没有怪兽可以击破的，万一防线没有准备好，1700防也不是太多怪兽可以攻破的。每回合发动一次效果可以造成1000伤害也是非常强劲的效果。而且作为低星怪兽，即使被破坏一只，后面的也能很快跟上，算上苏生卡和搜索卡的存在，出现几率极高。弱点是里侧表示形态，由于攻击型的卡组一般会放入抹杀卡，所以抹杀使徒的存在机会很高。不过若知道对方会使用抹杀使徒，隐形鸟在保护下可以采取攻击表示结束回合，这样对方就没有办法破坏了。



平和の使者

ブラック・ホール/サンダー・ボルト：虽然卡组是不采取进攻，但是为了防止对方囤怪或者防线没有准备好而被强攻，闪电和黑洞这些强力的破坏卡还是需要的。和大部分卡组不一样的是，闪电和黑洞禁止后，此卡组可以不考虑补充其他抹杀卡了，因为换了其他抹杀卡，限制比较大，不如专心投入到防线方面。

光の护封剑：光之护封剑的防护效果绝对是好，没有什么需要多考虑的。

天使の施し/手札抹杀/强欲な壶：抽卡系的

孙方达	怀抱着梦想的掌机，睡梦中就会出现游戏般绚烂的色彩，在幸福的未来，露出甜甜的微笑。
读者资料	18岁，男，157200，黑龙江东宁县第一中学高二3班，兴趣：GBA、NBA



月の書

卡片，对于需要一定数量的卡片才能组合出封锁战术的此卡组来说，交替手卡来加快速度是非常需要的。其中手卡抹杀还能破坏对方的手卡。禁止后不考虑其他卡片补充。

押收/いたずら好きな双子恶魔/强引な番兵：手卡破坏系卡片，一如既往的方便好用……认准对方的几张好卡来破坏。如果大群和军势把场上情况控制了，对方把卡片囤在手卡也保护不了，这些卡的优越性更明显了。

サイクロン：旋风，破坏魔法陷阱的卡片。虽然卡组不采取进攻，不必要对对方的后场卡有所戒备，不过必要时还是需要的。不用羽毛扫和大岚的原因是，此2张卡只能在自己回合发动，大岚还会破坏自己的防线。选择旋风是看中其速攻的特性。主要针对对方的强化卡（低星怪加上强化卡可能会冲破防线），连锁发动破坏对方的王宫通告和王宫勒命（防止对方用这些卡破坏我方的封锁组合），以上情况都是在攻击型卡组常出现的。万一对方也是封锁战术的卡组，旋风当然就是用于瓦解对方的防线了。需要时破坏自己的封锁卡，自己攻过去（注意，必须确保胜利的情况下才这么做）。一般可以放入2～3张。

苦涩の选择：由于卡组里面类似的卡比较多，必要时处理一下。还有很多用法，比较复杂，在实战中慢慢体会。禁止后不考虑代替。

平和の使者：和平使者是封锁进攻用卡之一。缺点是1500的限制能漏掉不少卡，每回合100分的支付，长时间拖下去对自己也不利。优点是面对强化的低星怪，例如水属性卡组的低星高攻怪兽（水都－亚特兰蒂斯可以减星加攻），重力网就非常头疼，和平使者却有特效。如果对方恰好是水属性卡组，就改成3张和平使者。由于重力网在更多方面比和平使者有优越性，平时和平使者放入2张就好。



マジック・ジャマー

死者苏生/早すぎた埋葬：死者苏生和过早埋葬都是苏生用卡，在此卡组就是把几张关键卡再利用。禁止后没有代替的卡。

月の书：卡组由于投入了大量的陷阱，特别是那关键的封锁攻击用的重力网，为了不被人造人所影响，所以一定得想办法对付人造人，而且是越快越好。最常见的瓦解防线的办法是，人造人出场，然后用羽毛扫大岚等清场，即使没有抹杀怪兽用的卡，通过攻击也能很轻松的灭掉怪兽。DM12由于没有收录升天角笛和神之宣告，没有很好的办法来防止人造人的出场，所以只能用月书，在人造人出场后马上把它盖上，这样就不会影响自己发动陷阱。注意是马上，不要再等，因为如果对方发动了魔法，即使盖上了人造人，也没有办法保护自己的后场。然后到下次自己回合想办法处理掉人造人。另外，对方攻击大群这些弱怪的时候，也能把对方盖上，然后下回合反转召唤大群发动效果。还有通过月书把神圣魔术师等怪兽的效果再利用。整体上和卡组的相性还是比较好的。可以考虑放入2～3张。



和睦の使者

マジック・ジャマー：为了保护后场，主要对付对方的破坏魔法，魔法发射台是必需的，即使王宫勒命没有被禁止。抓准对方主要的关键的魔法卡破坏掉，不过不要随便发动。因为对方很有可能先用其他魔法引你的陷阱。在实战中多体会。同时注意手卡保持一定数量，不然没卡可支付COST。如果对自己的手卡控制技术有信心，3张也是可以的。

和睦の使者：和睦使者完全是保命用的卡，在确保没有魔法发射台可以防止对方魔法，而又能遇见对方清理后场后会顺便清理前场（怪兽区域）进行大举进攻，就把此卡连锁发动，这样对方这个回合内不能对自己造成战斗伤害，至少可以熬多一个回合。也因为这样，平时要习惯多留点卡在手，例如拿着1张重力网和1张和平使者，就得考虑不要把2张卡都放上去了。实在担心会被对方秒杀的，可以放3张和睦使者。另外，用来保持大群或者军势不被战斗破坏，也是很有用的。

圣なるバリアーミラーフォース－：圣光防御罩，参考黑洞闪电的用法，主要也是看中其大范围杀伤力，在战术展开前瓦解对方的进攻战术用。

王宫の敕命：参考魔法发射台，用于防魔法。优点是持续性，缺点是会被对方旋风连锁破坏，不稳定。禁止后考虑多放一张魔法发射台或者和平使者保命。

リビングデッドの呼び声：参考死者苏生和过早埋葬的用法。

グラヴィティ・バインド－超重力の网－：

毛志君	《掌机迷》是我忠实的朋友，是我生活中不可缺少的一部分。
读者资料	22岁，男，266041，山东青岛李沧区兴华路45号，兴趣：玩游戏、看书

超重力之网，卡组的关键卡，构成封锁战术的防线的必备卡。由于是陷阱，还能等待对方攻击的时候才使用，不会因为过早使用给对方有所准备。放入3张是必需的。

拷问车轮：拷问车轮是封锁单体怪兽的卡。也是可以对应对方攻击用的卡，所以如果选择破坏轮，万能地雷等卡，不如选择拷问车轮，而且拷问车轮的伤害效果和卡组的相性也很好。1～2张都是可以考虑。不过注意，拷问车轮被破坏后，之前封锁的那只怪兽就能继续参与攻击，所以要保护好拷问车轮。



グラヴィティ・バインド－超重力の網－

各卡片的详细情况如上。根据禁止卡的情况再做调整。卡组整体上控制在42～45左右。由于卡组防御能力偏强，怪兽被破坏的情况比起其它卡组要低，而且卡组没有条件召唤或者高星怪兽，不会有卡手情况，所以怪兽可以稍少一点，大概是15～17左右。魔法和陷阱大约15和10左右，或者数量一样也行。这样卡组就大概成型了。

此卡组的战略思想，当然是封锁行动后慢慢削弱对方基本分。后场准备防线的同时，前场根据后场情况设置怪兽。如果后场防线还不太稳定，那么前场先用隐形鸟一边防守一边给与对方伤害拖延时间，等待后场防线成立。假若对方强攻厉害，隐形鸟不能拖延时间，就用电子壶等反击，顺便通过效果增加卡片数量进而组建防线。当然如果长时间不能组建好防线，就非常危险了。

如果后场防线比较稳固，那么为了长远考虑，就可以考虑先上场大群或者军势，准备在妨碍了对方的攻击后进一步控制对方的场上的部署，然后再用隐形鸟等效果伤害。若在决斗中段才出现此情况，或者对方基本分已不多，那么就优先考虑隐形鸟的效果伤害，而不是进一步使用大群和军势控制场面。

虽然说此卡组也有“自闭”的称呼，不过也不是完全不用顾及对方。面对我方的封锁行动，对方如果采取零散的怪兽进行攻击当然是不可行的，最有效的当然是囤兵等待总攻。如果大群和军势可以控制场面，手卡抹杀等破坏手卡系卡片辅助，瓦解对方的囤卡固然最好，假若不能进一步控制，面对对方使用的各种魔法卡，也要小心应付，如果有王勒，计算一下自己能维持多久，可以的话马上翻开一只维持下去(理论上维持王勒700分，隐形鸟给与伤害1000分，双方同分情况下是划算的)。如果是魔法发射台，由于只有一次效果，就得挑准对方的某张魔法。除了羽毛扫，大岚这些一定要妨碍的以外，某些时候强欲壶，天使施舍也是重点照顾对象。当然很可能这些也是对方吸引你发动魔法发射台的。需要实战中多思考。

此种战术还能有其他“变种”，这里大概介绍一下。

第一种，是把怪兽、魔法陷阱的地位对调。上面介绍的战术就是以魔法陷阱为“守”，怪兽为“攻”给与效果伤害，另一种方法是2者对调，魔法陷阱不封锁进攻，而是怪兽以高防或者魔镜导士一类效果怪兽妨碍对方进攻，魔法陷阱改用伤害类的，一次性的伤害类，还有拷问车轮这些持续伤害类都可以。拷问车轮另一方面也用来封锁对方某只威胁我方怪兽防线的怪兽的行动，顺便给与伤害。

相比起上面介绍的战术，此种形态由于不依赖后场的永续效果，所以羽毛扫，大岚的威胁降低，同时由于是怪兽进行的单方面攻击封锁，必要时我方怪兽进行攻击也更容易，会出现怪兽造成战斗伤害+效果伤害来加快削弱对方基本分的情况。弱点是，防线由怪兽构造，由于破坏怪兽的手段比破坏魔法陷阱的手段要多，所以防线被瓦解机会更高。当然，上面介绍的战术，虽然后场防线比较稳固，不过对方同样可以破坏怪兽，虽然防线还在，不过效果伤害的手段也会没有了。

第二种，是加快给与伤害的速度。虽然说大部分依赖对方情况的一次性伤害卡存在不稳定的情况，不过如果在短时间内连续发动，对方就不会有应变防范的机会。同时为了补充消耗，三个壶就很必须了。特别是变形壶通过太阳书、月书来重复利用。



拷問車輪

相比起上面介绍的战术，优点是整体时间减少，对方囤卡、思考的时间更短，对方要短时间内瓦解防线并进攻存在更大难度。缺点是若操作不当，容易会在一轮效果伤害后，对方剩下3000分不到的基本分，自己却没有卡片可以使用了，接着下来就是看自己先抽到逆转卡还是对方先把基本分打光了……

除了上面2个变形外的，还能通过不断修改来改造出一个属于自己的封锁战术的。使用上由于围绕封锁战术而进行，操作上和应变战术的应变操作不太一样，另有一种感觉的。可以说，封锁行动战术也是很有意思的。

华辰熠	任何力量都无法阻止我对游戏的渴望，游戏，我生命中最精彩的一部分。
读者资料	14岁，男，200434，上海市万安路1213弄40号401室，兴趣：游戏、动漫

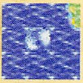


史艾帝国

《FF1》的风土人情到这里就讲述完了，下期将是和《DQ》相关的内容。 文/doubleX 责编/翔武

FF1的风土人情

（接上期）



いやしの水の洞窟（Lifespring Grotto）

概要： 据说很久以前，坠落爱河的人与人鱼一同生活在这个地方。为此它得到了一个动听的名字“治疗之泉”。整体而言，除了特殊层外它就是将Cavern of Ice、Sunken Shine、Chaos Shine和Flying Frtress的一部分精华整合起来。

—— 考证 ——

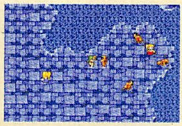
1、特定人群构成的世界： 水之SOUL OF CHAOS中专门有一层是为舞女设计的，这里被称为“舞蹈的乐园”，且这里也是FF1中唯一的一个光之战士与舞女“共舞”的场所。从水之SOUL OF CHAOS起，像“舞蹈的乐园”般为对FF1中的各个种族以及特定人群进行补充而设计的层还有许多，如：“人鱼家乡”、“矮人故居”等。附带一提：虽然“舞蹈的乐园”以三个不同的房间来表示，但其只是一层，因为它们中间是以传送点相隔而非楼梯。

2、“团团转”的舞女： 你每次进入“舞蹈的乐园”第二间房间时是否发现其构造不同？对了，这里总共有2种变化，对应的第三层也产生了相应的2种变化。（下图）请仔细看图……归根结底也只是她们的转法不同，她们还是在围绕着建筑“团团转”。





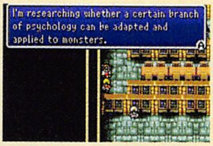
3、关于真实世界的知识： 你知道吗？在与舞女们的交谈中能了解到真实世界各地的各种舞的知识。她们一共提到了7种舞蹈的知识，依此为：伦巴舞蹈（rhumba）、桑巴舞（samba）、爵士舞(jaza)、hula（草裙舞）、弗拉门科民歌（flamenco）、华尔兹舞（waltz）、布鲁斯歌曲（blues）。此外在水之SOUL OF CHAOS也同样有一层学者层。其中的不少学者向你灌输的就是如相对论等真实世界的科学知识。



4、再遇机器人： 同样是第5层这里我们又遇到了天空人制造的机器人，据说他们是被海水冲到这里来的而且也都已经停止了机能……

5、NPC“妙”话收集： 在水之SOUL OF CHAOS与NPC们交谈中可以爆出不少笑料。请看下面几幅图，左边那幅说“光之战士比她预料的要年轻”……这在打什么主意勾引光之战士？右边那幅说“那个大家伙是伟大的！你的小家伙也是伟大的……”“大家伙”和“小家伙“是在指什么呢？还有更疯狂地说要将人的精神运用到怪物身上，然后怪物就和人一样了。



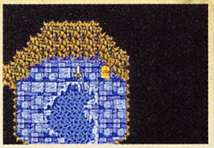


6、追踪ギルメッシュ（Gilgamesh）： 整个第5层的目标就是找出正在寻找最强之剑的背戳男人Gilgamesh，将其打败以便到达下一层。的确是有3种方法能找到他。但是方法究竟是怎样的有很多说法。所以这里有必要来个澄清，其实S-E和大家玩了个“剧情联接”，既是只有按部就班的一步步做才能将剧情发展下去，其中的每一步都是无法逾越的。在找寻之前要确定的一点是这一层所有不动的人鱼和下图所示的那条会动的人鱼才是关键线索的提供者。



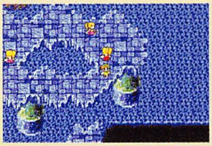
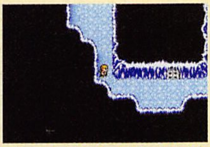
7、Gilgamesh要找的和找到的最强之剑分别是什么？： 日文版中只能看见他在找“最强之剑”

余复兴	没有任何一款掌机的日子很难过啊，除了《PG》和《电软》我真的一无所有。
读者资料	18岁，男，210012，江苏省南京市西花区小门里2号5幢103室，兴趣：动漫、歌



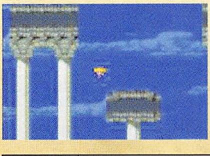
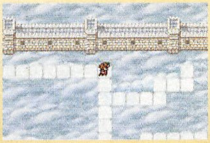

不过在美版中他要找的东西就十分清楚了，是Ultimate Sword——最终之剑也就是アルテマウエポン（Ultimate Weapon），问题是他找错地方了，那把剑可被封印在风之SOUL OF CHAOS中。逐一对照他的“最强之剑”图（左图）和攻击画面中出现的挥剑图（右图），发现也只有エクスカリバー（Excalibur）与他那把“最强之剑”最相适都在泛“黄光”，难道他又将エクスカリパー（Excalipur）错当成Excalibur了。附带一提：这把剑可不包括在出现的道具形象内，因为它是敌人专属的。

8、地图设计上的又一弊端：下两幅图，图上明显能看出明明是能够走下去的，但是实际中却硬是没法向下走。

9、以光学三原色和色彩三原色来表现不同颜色的龙：在暗之龙王要求我们消灭相对应颜色的龙才能通行的那一层中。有数十种颜色的龙。将这些龙全部打倒后你有没有发现除了僵尸龙（ドラゴンゾンビ/Dragon Zombie）、圣龙（ホーリードラゴン/Holy Dragon）和银龙（シルバードラゴン/Silver Dragon）外其余的龙完全符合光学三原色的红、黄、绿和色彩三原色（在光学三原色中去掉绿加上蓝）的规则。此外白是光学三原色完全调和的颜色，白龙（ホワイトドラゴン/White Dragon）也就应运而生。同理色彩三原色完全调和造就了黑龙（ブラックドラゴン/Black Dragon）。这应该是西方神话史一贯以来设计上的传统。许多有龙的艺术作品中均是如此设计的。

10、虚无之路：在FF5中也有相似的设定。区别在于FF5中看不见的路被限定了边界不可能走出局的。而在FF1中则是出局一步就要重头来过。

—— 不可思议之处 ——

原来有这种类型的健忘?：有一对曾经遇见过Gilgamesh的人鱼朋友（西南面房中粉色人鱼和北方斜向排列柱子旁的蓝色人鱼），之前如果你没有与会动的人鱼谈过话，那么粉色人鱼八成是记不得与Gilgamesh说过什么了，谈过则一定是能回忆起与Gilgamesh的会话内容。



风のささやく洞穴(Whisperwind Cove)

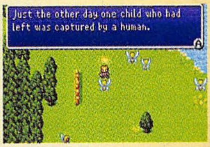
概要：“风之细语之洞穴”一听就知道是个好名字，据说它是天空人的祖先存放宝物的地方。作为最后的SOUL OF CHAOS，这个洞穴中的内容几乎涵盖整个FF1的所有迷宫地形，还当真能用“包罗万象”来形容。

—— 考证 ——

1、妖精的建筑方式：如果你看过妖精的建筑方式那你一定会感到惊讶。她们的建筑方式竟与世界其他地区的建筑存有如此大的不同。



2、妖精对人的称呼：在风之SOUL OF CHAOS中的妖精之村内，我们一遇见妖精就听到了它们对我们呼为“Feyhome”。在美语中Feyhome其实是骂人的话……旧上海老外对流氓土匪统以Fey来称呼，加上home则表示程度更加厉害。之所以妖精会如此痛恨人类，在与她们的对话中能够知道是因为人类经常来抓妖精卖钱的缘故……最典型的例子就是在Gaia镇被海盗捉去的一个妖精……哦！对了在妖精之村内还有她的同伴在惦记着她。



3、妖精的危机：和妖精交谈时她们总显得惶恐不安，其中的一些甚至说她们时刻处于怪物和人类的双重危机之中已经无法再在这里居住下去了。这是真的吗？的确如此，君不见在妖精之村可是有着极高的遇敌几率。附带一提：在妖精之村中帮助光之战士的妖精和捣乱的妖精数量是相等的。

4、暗寓着崇高真谛的“老套剧情”：从甲地找某物去助乙地的某人，这一看似十分寻常老套的设计确凝聚着一种人类不可或缺的精神。在矮人之家，有要完成自己梦想但缺少重要材料的矮人，有想要打造传世武器但缺少工具的矮人，有掉了房门钥匙的矮人，甚至还有呼吸困难的矮人……总之他们各有各的烦恼，而光之战士也有着要通过这

孔祥瑾	游戏的科技越来越发达，但带给我们的感动却越来越不及当年。
读者资料	18岁，男，652700，云南省玉溪市通海县盐店巷34号，兴趣：口袋妖怪

层的但被巨人堵路的困境，就连巨人也有吃不到宝石的麻烦这点与真实世界中人们的日常生活情况极为吻合。光之战士们要通过四处帮助陷入烦恼中的矮人，并不断得到矮人们的支援以走出这一困境。这说明了什么呢？不正在透露了只有助人才能被助这一千古不变的真理吗？S-E正是在用这种看似“老套剧情”传达给各位玩家这个真谛的。

5、惊叹号：游戏中有许多场景都如下图那般以惊叹号来表示事件的突发性，这是FF1+2复刻版的一大特色。



6、光之战士出示的“两样”道具形象：上次曾提到过FF1中唯一出现道具形象的物品是浮游石和晶体石，那是放在地上的。在游戏中还出现过另两样必须通过光之战士取出才会出现的道具形象，就是光之战士常拿出的水晶碎片和给巨人吃的宝石（スタールビー/Star Ruby）。



7、FF1中也包含FF2的内容：如果说SOUL OF CHAOS包含FF1-6的内容，或许有人会觉得纳闷……这中间似乎没FF2的内容。这当然不对，请看这些纯种海狸可千真万确是FF2出品。

8、令人新奇的道具：同样是在矮人之家，在那些矮人给光之战士的剧情道具中有许多有趣的东西。如：时之齿轮（时の齿车/Cogwheel）、Matoya早年弄出来的包治百病的药（魔女の秘药/Witch's Brew）、两位天才矮人Smyth和Nerrick的工具（スミスの道具/ Smyth's Tools）与秘诀（ネリクのサイン/ Autograph），甚至还有从特鲁尼克系列“跳槽”过来的铁镐（つるはし/Pickaxe）。最汗的是矮人友谊的证明用的是猫的胡子（ネコの须/Cat's Whisker）这可是不亚于“勇者之证等于老鼠尾巴”的恶搞。

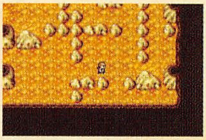
9、拼装一个机器人需要多少部件：在废弃的机器工厂层内的机器人要求光之战士寻找他女友身上丢失的零件来拯救其女友。虽说每次进入只需找两件零件就能PASS了，但是多次进入将所有的零件找齐的话，你就能了解到一个机器人是有多少个部件组成的。一个机器人主要有实体系统和控制系统两大块组成。实体系统又可细分为头、肩、臂、腿。控制系统则是由智能系统、声控系统、各部位连接器、中央能源、电镀防护系统以及尚未完成的神秘部件—估计是武器系统三部分构成。



10、怪物的忏悔录：风之SOUL OF CHAOS中有一层聚集着怪物的灵魂，这层中光之战士将扮演上帝的角色来抚慰那些忏悔的怪物们的灵魂。基本上怪物的忏悔多半是些对于身为怪物的无奈的话，如：牛头怪（ミノタウロス/Minotaur）说的“无论走到哪都被人们嘲笑，甚至还被半身人欺负。”或是对于自身的习性的述说，如：幽灵（ゴースト/Ghost）说的“请停止任何的驱魔魔法，我已经受够了！”。或是对于自身能力欠缺的不满。如：憨厚的食人魔（オーガ/Ogre）会说：“我想使用魔法，我试了又试可就是学不会”。但也有许多话是极为搞笑的如：巨魔（トロル/Troll）的“我的头被自己的刀砍掉了”。更滑稽的是疯马（クレイジーホース/Crazy Horse）会说：“我要华丽地诞生一个双腿的新生命（指人类）。”不过最幽默的还是从暗精灵王Astos口中说出，他说的是“将我的宝物还给我”然后就不自量力的与光之战士决一死战。败战后又说“Astos的诅咒将永远缠着你”……这不是《魔戒》的“咕噜”吗？

11、僵尸王国：僵尸王国顾名思义是整个王国都变成了僵尸。一般情况下总是该王国的国王和王后不愿死后失去对该王国的统治而将整个王国都卷了进来，所以在进入该王国时国中的卫兵们对光之战士抱有强烈的敌意。光之战士看起来更像是个入侵者。最后提一下此处的城堡的结构是左右对称的。

12、“hide-and-seek”：在孩子的乐园那一层中经常能听到孩子们在说”hide-and-seek”，它究竟是什么呢？通俗的翻译就是“躲猫猫”，就是光之战士在玩具村与孩子们一同玩耍的“找人”的游戏。

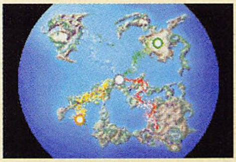


13、八卦石阵：风之SOUL OF CHAOS中有一层完全摆的就是八卦石阵。其实这样的怪层在风之SOUL OF CHAOS中还有很多。有一层完全就是个大岩浆连个歇脚的地方也属罕见。还有几层则有着一连N个房间或一连N条死路的状况等。

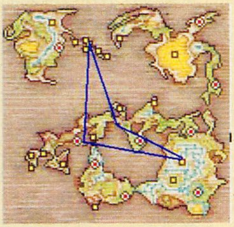
14、魔导村法师们的分工：在魔导村的各个法师们之间有着明确的分工。所有的黑魔法师买各

翟强	真游戏，真生活！玩了一大圈，终于又回到了老任的怀抱，再也不想为玩而玩了。
读者资料	20岁，男，053000，河北省衡水市第十四中学北校区高三7班，兴趣：动漫、游戏

等级的黑魔法，所有的白魔法师买各等级的白魔法自不必说，只是他们除了买魔法外连一句废话也不会说。还要透露一点村中的赤魔法师买的是所有使用后会产生魔法效果的武器、防具和道具。如果还没有将这些东西收集齐请快来补齐。不过每次到这里他们出售的东西可不同哦。



15、Chaos的位置趣谈：四大Chaos所霸占的位置十分巧妙，如果将他们在地图上全部用直线连接起来就是一个接近的正方形的四边形。更巧妙的是它们正好处于Chaos神殿的东北、东南、西北以及西南，且到中央Chaos神殿的相对距离是一样的。也就是说以Chaos神殿的位置为圆点，Chaos神殿到任一Chaos所霸占的位置的相对距离为直径能做出一个圆，且保证四大Chaos所霸占的位置都在这个圆上（游戏中就有如左图般类似的图），这与Chaos使用的圆形水晶不谋而合。四大SOUL OF CHAOS则不同，注意将他们用直线连接起来是个回旋镖（右图），有回旋之意，正好说明了在SOUL OF CHAOS中即便是被打败了也只是被弹出SOUL OF CHAOS不是真的死去。



—— 不可思议之处 ——

矮人的互助精神：这个问题同样出在矮人之家，那些烦恼但有能力互助的矮人为什么不互助，非要等光之战士一个个问过来方行呢？

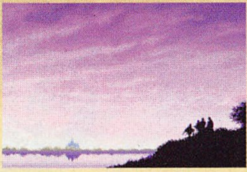
遥相呼应的开头和结尾

FF1的序幕和结尾是用两幅构图、着色以及风格相近的插画配上文字来表现的，这就是为了凸现一种幻想的意境。而在文章的结尾在下也想将这种幻想的意境与各位一同分享。好了，现在什么也都不必说了，请随着在下一同细细欣赏和品味这种意境吧！

对于结尾的补充

1、特殊名词解说：结尾中说的“因Garland的愤怒产生了命运之轮”就是指2000年前的特定时空产生的时空循环。天空人也有一个别名叫“光之民”。

2、光之战士的去向：虽然结尾中提到光之战士准备回到他们所熟悉的世界，但是后面又谈到



他们只存在于人们的记忆之中，这看上去很矛盾其实并非如此。一种可能是光之战士最终没有回到他们所熟悉的世界，毕竟他们只是准备回去。另一种可能则是光之战士回到的是与现实世界相关的平行世界中。最有可能就是光之战士本身也在做时空循环旅行。他们所回到的正是游戏开头时的Cornelia城。整个游戏被看成是一个巨大的循环，即是光之战士出现在Cornelia击倒Garland然后又到了2000年前击败Chaos，接着又返回到游戏开头再次去击败Garland……如此等等循环下去。因为结尾中提到Garland也同Sarah公主和Jayne皇后一道在Cornelia城中等待着他们，那可以肯定此时Garland还是Cornelia骑士，正等待着光之战士的到来。而紧接的一句“从何时起时间呈螺旋状循环形成这一命运的日子呢？”和在序幕中出现的“在他们到来之前他们就肩负着巨大的使命”也隐约的提到了这一点。如此一来对于光之战士开始时的突然出现也有了个比较合理的解释。



时空之轮最终被打破了。长达2000年永无休止且一直处于狂乱的循环宣告终结。和平再一次的降临大地……四大水晶的光回复了风、水、地和火的力量。因Garland的愤怒产生了命运之轮。这四股力量虽引导着世界运转，但也是这四股力量促使着命运之轮中诞生四大Chaos。怪物猖獗在大地上奔跑着将整个世界引入了黑暗之中。但是现在一切都已经过去。藉由这四种力量的流动，战士们准备穿越时空回到他们所熟悉的世界中——在那里Sarah公主，Jayne王后甚至Garland本人都在等候着他们。似乎是时间已经跌落到这一循环中而且会永远持续下去，但是四个年轻旅行者的勇气将会逐渐改变它。他们带走了这个充斥着世界的黑暗力量，并且使世界重新沐浴在光辉之中。没有人能呼唤回光之战士，时空环的打破意味着他们将永远也不复存在。请永远记住世界的力量必须要被用于创造光而永远也不会被用到暗之上。只有如此真实的水晶才会出现在你的心中。因为你是能够穿越时空的光之战士。你是光的传播者。

FIN

张旨峰	上帝造了人类这一美好的生物，人类又创造了游戏这一美好的事物，我爱游戏，我爱掌机。
读者资料	19岁，男，444100，湖北省当阳市第二高级中学，兴趣：HIP-HOP、PSP



火纹圣殿

文/NW旅团 斋藤★鬼斩　责编/暗凌

ファイアーエムブレム

解读《火炎纹章》的32个关键词

Legend【传说】

在火纹世界中，似乎一切都是一个传说，一切也都将变成传说。由古老的传说拉开游戏的序幕，而年轻的勇士用血与泪谱写出的剑与魔法的旋律，也将成为传说。正如艾利乌德等人的冒险，在艾布雷大陆中，已然成为了传说，在《封印之剑》的故事中，罗伊踏着父亲的足迹征战沙场，也将会成为一段不朽的传说。

War【战争】

战争，在火纹世界中应该是最常见的了。国家与国家的战争、人类与龙族间的战争，以及正义与邪恶的战争。可以说，火纹是围绕着战争展开的一部史诗般壮丽的歌剧，揭露了人类的贪欲、权欲等丑恶的一面，同时也在宏扬着友情、亲情与爱情。另外，毁灭也可以理解成游戏开始的意思。因为无论是哪作，都是先从战争开始引导故事的。

Prince【王子】

其实一直以来，不少人都把《火炎纹章》叫做"王子复仇记"。因为无论哪作的主角，不是王子就是领主的儿子，都有着自己的王都，而且命运还惊人的相似，都是被人抄了家，占了城，还被人追杀。可见《火炎纹章》中，王子的命运都注定要多磨难啊。

Knight【骑士】

骑士算是《火炎纹章》世界中典型的一种职业了。初期就有的"小红"、"小绿"、"小白"更是历代的传统职业。骑士的八大精神：谦卑、正直、怜悯、英勇、公正、牺牲、灵魂、荣誉，更是被人们一直歌颂着，而圣骑士与公主的传奇爱情故事则也成为美谈。抛开游戏从军事角度看，在中世纪一名戴着头盔、穿着铠甲、挎着宝剑、左手驭马、右手持长枪的骑士就是一个强力的作战单位，其在战场上冲锋陷阵、势不可挡，不禁让我想起了一个词——一骑当千。

Faith【信念】

究竟是什么在支撑着那些在战乱中的人们，使他们义无返顾地走下去？又是什么在人们心中产生强大的力量，使他们去创造一个个的奇迹？是信念。当一个人有了信念后，就会按照自己的信念走下去，会为了这个信念而赌上自己的一切，甚至生命。不少英雄都是因为心中有着不能输的信念而慢慢在实战中变强，最终走上了强者的道路。

Undertakeing【背负】

要说背负，一般都是很艰辛的事情。火纹世界中，除了可怜的主角要背负着复兴王都的事业。圣骑士要背负着保护公主安全的重任，以及斗技场狂人背负着补充军资的任务，还有最终BOSS。一定是在背负着罪恶。总之，人一旦要背负起某种东西，就要付出比以前更多努力才可以，而同时，自己双肩要负担起的东西就更沉重了。

Dream【梦想】

每个人都会有梦想，或是要成为强者，或是要超越什么。有人说，一个人有了梦想才能前进。同样，《火炎纹章》中，被刻画的栩栩如生的形形色色的角色，通过他们自己的梦想与追求，被赋予了灵魂。

Freedom【自由】

《火炎纹章》的自由性还是不错的，婚姻的自由性、支援的自由性，以及战略部署的自由性。让游戏更充实，可玩性也大大提高。从游戏职业的角度来看，佣兵应该算是"自由"这个词的代言人了，没有固定的军籍，去哪里都可以，而且为了自己的信念，即使没有太多的报酬也可

高安婕	NDS和PSP都注定会成功的，因为各自理念和受众的不同，注定了两者的成功是必然的。
读者资料	辽宁省抚顺市顺城区

以去战场上奋力厮杀。就算是和平年代，还可以去斗技场去练练级，赚点零钱换点酒喝，过着自由的日子。不过，一提到自由两个字，我的脑海中总是浮现出传说中《圣战之系谱》的自由骑士——10000G（拜奥沃夫）。如果每个佣兵都有他的经济头脑……OH！My God！只见管财务的马里纳斯已经口吐白沫昏倒在墙角了……

Soar【飞翔】

《火炎纹章》从初代就与飞翔结下了不解之缘。第一位女主角就是能自由飞翔的飞马骑士，而后各种飞行职业就一发不可收的飞黄腾达了。不仅天马MM们成了魔导士杀手，龙骑统帅、翼龙骑士等天空的霸主也成了我方军队下的强力轰炸机，有着高移动力的飞行单位可谓是战棋游戏中必不可少的作战单位。另外，可以飞翔的作战单位还是军队中典型的苦力。“来人！芙罗莉娜！把刚才昏倒的马里纳斯搬走！”

Arm【武器】

火纹的世界就是这样，即使你的剑圣有“人斩”的技术含量，但是游戏后期如果没有强力的武器，那么屠龙的时候你就会发现，即使“飞天御剑流奥仪——天翔龙闪”等绝技爆发，最多也就是减少对方3点HP。而对方的反击如果不幸命中，那么，阿门，安息吧！所以，火纹世界中制胜的关键是武器，如果有足够军资的话，游戏后期务必要买进大量的银制武器。而在最终战之前，一定要把圣器啦、神将器啦等等最优秀的武器全部带上，不要吝啬，准备最终的突击吧！这时。刚刚苏醒过来的马里纳斯跑过来报告：“老大,那个……我方的最强武器刚才杀山贼的时候都用光了……只有铁系武器……可以吗？”

Mightiness【强大】

想要在这个到处弱肉强食，充斥着战乱的世界生存下去，就必须成为强者，拥有强大的力量，消灭心中的软弱与犹豫。只有为了心中的信念而战斗下去，并且拥有绝对强大的力量，才能活下去。这就是火纹世界中的生存法则。

Existence【存在】

为了什么而存在呢？每个人都会有这样的疑问，这是一个人的人生观价值观的问题。《火炎纹章》里成功塑造了不少人物，他们为了自己的存在价值而奋斗着，给人留下了很深的印象。《封印之剑》中为了自己心爱的人而战斗到最后的布露妮亚，《烈火之剑》中为了组织而杀人如麻的贾法尔，《圣魔光石》中为了证明自己的能力而走上歧途的悲剧皇子利昂，这些栩栩如生的角色为了证明自己的存在，以及心中的人生观而走上了自己选择的路。而当一个人的存在被自己在意的人认同后，那种感觉是最幸福的。

Magic【魔法】

提到《火炎纹章》的战斗就不得不提起魔法。魔法攻击与战斗中武士靠技巧取胜不同，攻击距离1-2的魔法的可以攻守兼备，如果魔法造诣深的话,还可以使用远程魔法杀人于无形。魔法的种类很多，按照大自然元素的分类来划分，大体有3种:理魔法（包括风、火、雷、冰四种元素)、光魔法与暗魔法。修行这些魔法都需要针对性很强的理论和基础，所以根据使用魔法种类不同，人物职业也会不同。而从战斗画面上来看，每作的魔法战斗画面都是非常华丽的，可以说，如果《火炎纹章》没有了魔法，那么战斗场面将会失去一半以上的视觉震撼力。



Blade【剑】

剑是《火炎纹章》的象征物之一,无论是“圣剑·法尔西昂”和“神剑·巴尔姆克”，还是“封印之剑”和“烈火之剑”，都能说明剑在《火炎纹章》中占有着什么样的地位。而人气职业剑圣、暗杀者等也都是使用剑的，可以说剑是《火炎纹章》中最普遍的武器了。而且《火炎纹章》本来就是一个“剑与魔法”的世界。

Guardianship【守护】

提到守护，首先想到的总是父母时刻守护在子女身旁，其次是誓死守护自己心爱的恋人，最后是人一生都会守护的重要的东西，比如尊严、梦想等等。然而《火炎纹章》的世界中，守护整个大陆或者祖国的竟然是一块石头或者是一个纹章，然后通过这个守护的东西引导故事的发展。不过，即使真的有“圣石”和“纹章”这些东西，真正能守护人和国家的，还是那颗懂得关怀的心吧。

Peace【和平】

世界上最难能可贵的，就是和平。战争是残酷的，许多无辜的人都因为战争而失去了家庭，甚至丧失了生命。衷心的希望世界上少一些战争，多一些欢笑，希望世界能一直和平。但是火纹世界中还是不能和平的，不然我们就没游戏玩了，战火要继续烧！乱世出英雄！（艾利乌德：把这战争疯子拖下去斩了！）

（未完待续）

张恩博	NDS的创意在哪？在于多了一个“鼠标”，要说时尚、功能好，还得是PSP，那才是身份的象征啊！
读者资料	山东省烟台开发区高级中学

机战天空



从附庸到独行·轻骑兵的系谱

绵延8期的《超级机器人大战·眼镜大系》专题终于进入尾声了，介绍完这些原创故事之后，本期我们将溯本归源地以构成眼镜原创系列根基的——“独行轻骑兵(Personal Trooper，简称PT)”系列为首的众多原创机体进行系统彻底的介绍与解说。其中提到的一些专有名词请参阅本刊之前几期的《机战天空》栏目。

PT系机体最早作为主角兼最终BOSS基利亚姆的座机登场于SFC上的RPG《英雄战记》。之后在《第四次》中，盖修班斯特作为原创主角专用机登场，其后继机“修克拜因”及“古伦加斯特”也于本作粉墨登场。但此时的PT系列还未成为体系，只是作为诸多原作动画的附庸存在。随着《机战》系列的发展，PT系列也逐渐发展壮大，并与R系列、魔装机、平行世界等故事体系联系在一起形成脉络。最终在《OG》系列中开花结果，构成了我们现在熟悉的《机战》原创机大系。

PTX-001 盖修班斯特R型(Gespenst Type R)

史上最初的PT。流星三号坠落后，地球联邦为了对应随时可能出现的异星人入侵而加紧开发新型机动兵器。从其中脱颖而出的就是玛奥军工开发的PTX-001“盖修班斯特(Gespenst)”，德语意为“亡灵”。这部身高21m，通体漆黑的机动兵器维持成本在可接受范围的前提下，将性能提高到了极限，号称以少数几机便可改变一个战场的局势。相对于兄弟机PTX-002，这部R型机更重视机动性与缠斗性能。主要武器包括分裂式导弹(Split Missile)、电浆切割刀(Plasma Cutter)、中子光束枪(Neutron Beam)等。

PTX-002 盖修班斯特S型(Gespenst Type S)

PTX-001的兄弟机，属于重视攻防性能的型号。主武器为胸部内藏的爆裂光束炮(Blaster Cannon)，攻击力惊人。同时在某位驾驶员的控制下，还能使出“必杀·亡灵拳！”的格斗招式。本机在进行宇宙试验中，与机师卡威·劳上校一同失踪。

PTX-003 盖修班斯特T型(Gespenst Type T)

盖修班斯特的3号机，性能本来设计为1、2号之间的平均型。但这样一来反而令机体的整体评价下降，成了半瓶子醋的失败产品。之后，本机被封存入库，直到ATX计划启动……

PTX-003C 古铁(AltEisen)

联邦军ATX计划中的一机，设计思想为“以绝对的火力正面突破”。本机以PTX-003为母体改造而成，因此也被称为“盖修班斯特Mk-3”，备有厚重的装甲与强力的推进器。武器全

秦鹏	作为国内知名的掌机刊物，希望你们越办越好，成为更全面更优秀的掌机杂志。
读者资料	22岁，男，100054，北京市宣武区右内西街甲10号院11楼2门502室，兴趣：唱歌、游戏

部为中近距离战的实体武器，包括头部电热角(Heat Horn)、左臂3联装机关炮(3 Barrels Machine Cannon)、装备在双肩，可以射出无数钛合金弹丸的广域指向性地雷(Square Claymore)以及装备于右手，号称“无论怎样的装甲都可以打穿”的左轮打桩机(Revolving Stick)等。但由于过于糟糕的平衡性，本机理所当然地被打入冷宫，始终与量产化无缘。“Alt Eisen”在德语中分别意为“古老的”与“钢铁”，这一名称旨在讽刺古铁过时的设计思想。

PTX-003C 夜行古铁(AltEisen-Nacht)

古铁的夜战型号，除了涂装换为利于隐蔽的暗青色外，性能没有显著变化。本机在《OG2》的数据库中存在，但不知为什么并没有实际加入到游戏中。“Nacht”是德语“夜晚”的意思。平行世界中联邦军特殊镇压部队的队长“贝奥武甫(也就是南部响介)”驾驶的就是这样一部机体。

PTX-003C-SP1 古铁巨神(AltEisen-Rieze)

以驾驶员南部响介的意见为基础，设计者玛利昂·拉德姆对古铁进行了大幅度改进。推进系统由原本的化学火箭引擎换为效率更高的泰斯拉驱动器，虽然无法令古铁巨神沉重的身躯任意翱翔，但至少可以做到短时间的浮空滑行。所有的武器均换上了大型化的型号，如电浆角(Plasma Horn)、五连链炮(5 Barrel Chain Gun)、雪崩式指向性地雷(Avalanche Claymore)以及巨大的新型左轮打桩机(Revolving Bunker)。但性能强化的副作用就是令本机的平衡性进一步恶化，除了南部响介外几乎没有人能驾驭这匹烈马。“Rieze”在德语中意为“巨人”。

PTX-PJ-I 继承之魂(Flicklei Geist)

本机是PS游戏《真实机器人战线》的主角机。本来不属于本栏目的讨论范围，但这部机体的来历颇为有趣，便破例提一下吧。本机同样由PTX-003盖修班斯特T型改造而来，但作为母体的PTX-003却是一具漂流在宇宙中，无手无脚的残骸。经过主角们的改造，PTX-003变成了“继承之魂”，有趣的是其武装与古铁如出一辙。考虑到游戏制作的年代问题，本机可以视为古铁的灵感来源。

PTX-004 防护林(SchutzWald)

玛奥军工继盖修班斯特开发的新型PT。与重视泛用性的盖修班斯特不同，“防护林”是一部重视装甲与远程火力的炮击战用重PT。它背后搭载了大功率的双管光束炮(Twin Beam Cannon)作为主武器，而为了预防可能发生的接近战，也有头部火神炮(Vulcan)与臂部三管机关炮等自卫武装。此外它还可以装备PT系列通用的手持武器。“防护林”这一名称形象地说明了它战场坚实后盾的形象。但由于成本过高，这部优秀的机体最终没有投入量产，只生产了3部样机。但从它身上得到的数据，对之后的SRX计划（特别是R-2）产生了巨大的影响。

PTX-005 野猪(WildSchwein)

以PTX-001为基础，着眼于强化接近战能力与充实武器型号的机体，泛用性相当高。机体的战斗性能非常突出，特别是其优秀的滞空性能，可以进行短时间的空战。本机体参加了联邦军量产主力机的竞标，但由于操作性与成本问题败给了盖修班斯特Mk-2，最终只生产了一部样机。本机的设计直接衍生出了后来的修克拜因系列，也算是没有白来世上走一遭吧。本机的固定武装为左臂上的环状光剑(Circle Saber)，注意，机体名的意思不是有獠牙的“野猪”而是指“野生的家猪”哦。



陈章康	一日，在体育课拿GBA玩，结果被包了一大群同学围着看。只听体育老师叫道：“你们怎么还不跑？”
读者资料	18岁，男，362700，福建省石狮市永宁镇港边村陈厝西187，兴趣：游戏、漫画



PTX-006 野生猛禽(WildRauptier)

玛奥社为了发掘PT的空中性能而开发的可变型PT，可以变形为称为“FLYER MODE”的空战形态，弥补了过去PT在对空性能上的不足。但机体设计上存在先天性的缺陷，两部试作机中的一部(编号PTX-006L)在测试中大破，后使用另一部(PTX-006L)的零件修复，参加了DC战争。由于本机是史上第一部可变PT，为后世的诸多可变机体积累了宝贵资料。而R-1更是很大程度上直接脱胎于此机的设计。德语“Rauptier”相当于英语的“Raptor”，也就是猛禽的意思。

PTX-007 盖修班斯特Mk-2(Gespenst Mk-2)

PTX-001盖修班斯特的直系子嗣，开发代号“DOLL-1”。本机没有使用任何E.O.T技术，而是将可靠的现有技术发挥到极致，因此在性能上反而比原型盖修班斯特低了不少。本型同样开发了3部，分别是重视机动性的1号机“R型”、重视攻击力的2号机“S型”与作为后继机开发用的3号机“T型”。基本设计概念均与原型盖修班斯特3机一致，但增加了新型武器“回旋切割刀(Slash Reaper)”。

PTX-007-03C 白骑士(Wei β Ritter)

以PTX-007-03 盖修班斯特Mk-2 · T为母体开发的ATX计划另一部试作机，别称“盖修班斯特Mk-2特装型(Gespenst Mk-2 Custom)”。与搭档机“古铁”完全相反，本机彻底而极端地贯彻了“轻装甲高机动”的概念，装备了4枚可动翼、1枚尾翼、6只推进喷嘴以及泰斯拉驱动器，拥有超群的空间战能力。而与此相对的，它的装甲也比硬纸板厚不了多少。德语中“Wei β”意为白色，“Ritter”则是骑兵的意思。关于本机的介绍，我们以前已经很详细地说过，这里就不再赘述了。

PTX-007-03UN 纯白骑士(Rein Wei β Ritter)

白骑士被原生种俘获后，全身有60%的结构变异为类似生物的不可解析物质，并具备自我修复能力。同时作为主武装的奥克斯坦炮也变异成更具威力的“咆吼炮(Howling Launcher)”。原生种战争结束后，由于原生种的灭亡，纯白骑士身上的变异组织也随之消失，变回了原本的白骑士。“Rein”在德语中的意思是“纯粹的”。

RPT-007 量产型盖修班斯特Mk-2 (Gespenst Mk-2 Mass Product Type)

人类历史上最初的量产型PT，性能与试作机基本相同，但在传感器等方面进行了强化。武器方面废除了新型电浆切割刀(Neo Plasma Cutter)，改为三联电浆打桩机“喷射麦格南(Jet Magnum)”。主要武器包括分裂导弹、M950机枪等，相当丰富。但由于量产作业迟滞，到DC战争爆发时也只配备了30机。战后联邦军将主力兵器选为性能更好的AM系列，量产型盖修班斯特Mk-2全面停产，只有少数既存机体仍留于军中。

而在另一个“无限接近而又截然不同”的平行世界中，本机的命运却要好得多：它被作为主力量产机被生产了成千上万台，光是叛乱的影镜部队就拥有近3000机（这还不包括中途战损的）。在累次强化之下，平行世界的Mk-2追加了泰斯拉驱动及试作机搭载过的回旋切割刀等，始终稳坐头号主力机宝座不下。

RPT-007-TT 盖修班斯特Mk-2念动力试验型 (Gespenst Mk-2 Telechinesis Test)

为了测试T-LINK系统而经过改造的量产型盖修班斯特Mk-2，采用了白色涂装。除了安装试验型T-LINK系统外，其他性能与普通的量产型无甚区别，但安装了念动力控制武器“T-LINK切割刀(T-LINK Reaper)”。本机共改造了3台，为SRX计划提供了必不可少的实验数据。

王鑫	正是第一本《掌机迷》让我有了买机的冲动，从而让我真正地领略到游戏的快乐！
读者资料	20岁，男，212003，江苏省镇江市京岘山路61号，兴趣：游戏、篮球

PTX-008 修克拜因(Hückebein)

在地球联邦的委托下，玛奥军工开发的第一部搭载EOT的PT。本机以PTX-005“野猪”为基础，搭载了包括黑洞引擎在内的大量E.O.T技术。武装包括可以制造微型黑洞的“黑洞加农炮(Blackhole Cannon)”与空间跳跃兵器“飞跃切割刀(Leap Slasher)”等。本机共生产了3机，编号分别为008R、008L与009。但008R在初次启动实验中由于黑洞引擎失控造成机体周围方圆87公里夷为平地，唯一的幸存者是当时位于驾驶舱内的莱迪斯少尉。在此次事故之后，修克拜因得到了“蒸发骑士(Vanishing Trooper)”的恶名，008L也被彻底封存。另外，修克拜因系列的驾驶舱可以变形为称为“Personal Fighter”的小型战斗机以便驾驶员逃生，但这一点在任何游戏中都没有体现出来。关于“Hückebein”名字的来历，我们之前已经详细说过，这里就不浪费版面了。

PTX-008L-EX 修克拜因EX(Hückebein EX)

经过008R事件后，另一部修克拜因“008L”在很长一段时间内都被封存在仓库深处。随着修克拜因Mk-2的开发及人类对E.O.T掌握的进步，008L终于得以离开冷宫，被秘密改造为PTX-008L-EX“修克拜因EX”。这部机体维持了008L的原有性能及武器，但黑洞引擎等核心技术的稳定性有了显著提高。部分外装则采用了修克拜因Mk-2的零件，使得其外观看来介于修克拜因与Mk-2之间。本机采用红色涂装，代号为“RED”。

PTX-009 修克拜因009(Hückebein 009)

由于认识到黑洞引擎的危险性，玛奥军工打消了过分依赖E.O.T的冒进想法，将当时尚未组装完成的3号机换上普通的核融合引擎，编号也改为PTX-009。虽然失去了威力强大的E.O.T武器，但它优秀的基础设计依然发光。本机被送至SRX计划作数据收集之用，可以说是修克拜因Mk-2的直系祖先，并在之后投入了DC战争。

RTX-010 修克拜因Mk-2(Hückebein Mk-2)

地球联邦军SRX计划与玛奥军工合作开发的新型PT，也是修克拜因的量产试作型，共生产了3部。本机与PTX-009一样采用了安全的核融合引擎，考虑到生产性和安全性，关节和骨架则大量采用量产型盖修班斯特Mk-2的部件，但性能要优于后者。吸取了原型机的教训，本机有选择地采用了E.O.T技术，装备了重力控制系统(Gravi-Con System)与重力冲击炮(Gravity Impact Cannon)，还可以展开称为“重力墙(Gravity Wall)”的防护盾，1号机还追加了T-LINK系统。除此以外的武器还包括光子来复枪(Photon Rifel)与战轮发射器(Chakram Shooter)等。由于大量参考了SRX计划的数据，本机与R-1可以说是兄弟机的关系。

PTX-010 试验型修克拜因Mk-2(Hückebein Mk-2 Test Type)

玛奥军工内部为了收集数据、开发后继机而制造的试验用机，共生产了3机。基本性能与联邦军的产品完全一样。

RPT-010 量产型修克拜因Mk-2(Hückebein Mk-2 Mass Product Type)

按照联邦军军备增强计划“神盾计划”采用的新型主力量产机。本机型统一装备了泰斯拉驱动器，可以实现单体飞行。除了没有装备E.O.T兵器外，基本性能与试作机相同。同时为了降低成本，没有采用修克拜因系列一贯的H型骨架，而是采用盖修班斯特系列的GⅡ骨架。武器方面，本机与可以盖修班斯特系列完全通用。此外，在《机战》的诸多平行世界里还存在另外一种量产型修克拜因Mk-2，代号RPT-013。这一点我们会在稍后的地方叙述。



RTX-011 修克拜因Mk-3(Hückebein Mk-3)

L5战役之后，玛奥军工引进了SRX计划的数据，以修克拜因Mk-2为基础再次着手开发全面应用E.O.T的“超级PT”修克拜因Mk-3。开发概念为“小型·高性能化的SRX”，零件规格则与SRX系列统一。本机与R-GUN属于同期机体，但

从设计思想来说应该是SRX的兄弟机。动力源采用与SRX相同的托洛尼姆引擎，搭载了T-LINK系统与改良过的重力控制系统，换装泰斯拉驱动后还可飞行。主要武装包括使用索尔·奥利哈康合金制造的“獠牙切割刀(Fang Slasher)”及重力来复枪(Gravity Rifel)等。

此外，本机还安装了“核心兵系统(Core Trooper System)”，可以根据战略目的与不同的武装架构(Armored Module)合体。这一构思来自R系列的强化装备(Plus Parts)，可以有效地令PT的攻击力、防御力等性能得到飞跃的提高。但由于成本问题，本机型只生产了两部，编号分别为011L与011R。

RTX-011AMB 修克拜因拳手 (Hückebein Boxer)

修克拜因Mk-3装备接近战模组“Boxer”后的形态。本型态的武器有很多都参考了SRX的设计，可以说是修克拜因Mk-3“小型·高性能化SRX”的完全体现。模组各处有大量姿势控制用喷射器，令这部看似笨重的机体拥有强大的机动性。Boxer模组本来是继R-GUN之后RW系列的2号机“R-SWORD”,但由于修克拜因Mk-3参战比预想的要早,故临时改装为武装外骨骼形态。其最强武器“重力剑突袭(G Sword Diver)”便是其本来面目——一把巨大的重力波剑。



RTX-011AMG 修克拜因炮手(Hückebein Gunner)

修克拜因Mk-3与模组艇AMG-01“AM炮手(AM Gunner)”合体后的形态，此形态大大提高了修克拜因Mk-3的航行速度和续航能力，并搭载了4门重力冲击炮,借助修克拜因Mk-3的动力可以做到齐射,称为“全面冲击炮(Full Impact Cannon)”。此外还有空间跳跃兵器“飞跃式导弹(Leap Missile)”。

AMG-01 AM炮手(AM Gunner)

AM炮手本来是为弥补R-1续航距离不足而开发的机体，但同样由于修克拜因Mk-3提前出炉而接受了改造。与拳手模组不同,本机拥有自己的驾驶舱，即使不与PT组合也能够独立航行。虽然装备了4部重力冲击炮,但在没有托洛尼姆引擎支援的情况下，本机单体只能发射其中的一门。另外，只要对接合部作简单改造，AM炮手也可以与修克拜因Mk-2、R-1或R-GUN组合。

PTX-012(RTX-012?) 欠番

到目前为止，眼镜社还未透露任何有关本机的资料，甚至连其究竟是PTX还是RTX序列都不清楚。但其很有可能在下半年将要发售的《第三次α》中登场。届时我们将揭开这部“Lost number”机体身上的神秘面纱。

RPT-013 量产型修克拜因Mk-2 (Hückebein Mk-2 Mass Product Type)

另一个平行世界中量产的修克拜因Mk-2。与RPT-010不同的是，本机完全继承了试作型修克拜因Mk-2的外观、结构与大部分机能，但出于成本考虑取消了T-LINK与重力冲击炮。当然，由于这一编号是PT大系成形前的早期设定，也不排除眼镜社在之后的作品中翻案的可能性。

PTX-014 R刃(R-Blade)

玛奥军工在R-1基础上开发的简易量产型PT的试作机。本机型废除了R-1的变形机构及T-LINK系统,但基本性能仍然很高,是联邦军次期候选主力量产机之一。与之前的盖修班斯特系列相同，R刃同样生产了性能各异的R、S、T三台试作机。另外，R刃也是PT系中唯一没有用德语命名的机体。

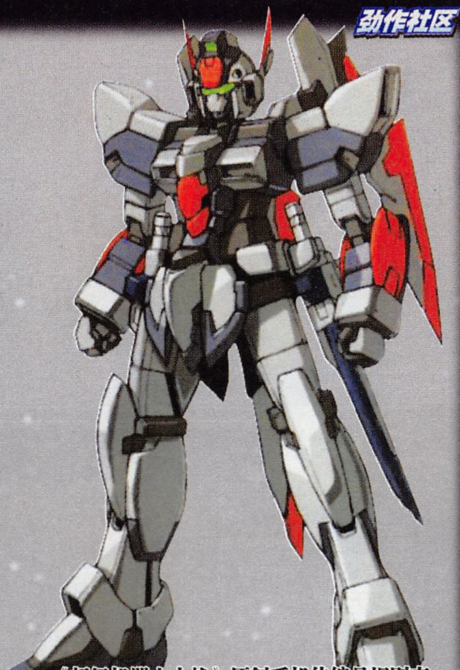
RPT-014 R利刃 (R Schneide)

R刃的正式量产型，搭载了泰斯拉驱动与长射程的双管光束炮，综合性能相当优秀，“Schneide”在德语中为“切断”之意。在影镜的世界,本机被称为“埃尔艾因斯(R Eins)”，即R-1的德语念法。

PTX-015 野百舌(WildWürger)

玛奥军工结合ATX计划、SRX计划及修克拜

因系列等的技术开发出的新一代局地战用试作型PT，与ATX计划同样采用两机一组优势互补的设计。本机与量产型修克拜因Mk-2同样采用了可靠性高的GⅡ骨架，并依靠可切离式外装甲(Jacket Armor)解决了装甲与机动性之间的矛盾，平衡性比起古铁有显著提高。本机武器包括冷金属剑(Cold Metal Sword)、3连格林炮(3 Chained Gattling Gun)、甲虫粉碎挟(Stagbeatle Crusher)及高机动形态下的光束翼(Beam Wing)等。Würger即百舌鸟，也称伯劳，是一种体形小但性情凶猛的肉食鸟类。



PTX-016 野隼(WildFalken)

野百舌的姊妹机，继承了白骑士的设计思想，强调高机动性下的远程火力支援。武装包括H型分裂导弹及奥克斯坦枪(OxTon Rifel)等。至于"Falken"是德语的"隼"这一点，想必各位应该都已经知道了吧。这两部机体各生产了两部，关于它们的详细介绍可以查阅以前的《掌机迷》杂志。

（未完待续）

《超级机器人大战》原创系机体主要分类一览：

独行轻骑兵(Personal Trooper)：玛奥军工开发的20m级人形机动兵器。

武装架构(Armored Module)：DC委托石动重工开发的人形机动兵器。

特机(Super Robot)：统一规格以外的人型兵器，体积通常是PT的数倍以上。

突击龙骑兵(Assault Dragoon)：平行世界中弗雷蒙社开发的20m级人形机动兵器。

女武神(Valkrie)：平行世界中Z&R社开发的步行战车。



《超级机器人大战》原创系机体编号规则表

PTX-	玛奥军工的PT系试作机
RPT-	玛奥军工的PT系量产机
RTX-	玛奥军工的修克拜因系列高性能PT
SRG-	泰斯拉·莱希研究所的古伦加斯特系列特机
TSR-	泰斯拉·莱希研究所的试作型特机
DGG-	比安博士设计的"双G"系列特机
R-	SRX计划的R系列特殊PT。
RW-	SRX计划的RW系列特殊PT。
SRX-	SRX计划的试作型合体特机。
SR-	SRX计划的完成型合体特机。
AMG-	PT支援用AM模组
YAM-	DC的试作型AM
DCAM-	DC的量产型AM
RAM-	联邦军的量产型AM
XAM-	77计划的特殊试作AM
YSF-	联邦军的试作宇宙战斗机
F-	联邦军的战斗机
SF-	联邦军的宇宙战斗机
GS-	联邦军"巨盾"系特机
AGX-	联邦军对"未识别非地球兵器"的统一代号
SLP-	弗雷蒙社的战斗机
SLD-	弗雷蒙社的试作型AD
ASK-	弗雷蒙社的正式型AD
RGC-	Z&R社的"女武神"系列步行战车

（其他还有一些不属于以上体系的特殊机种存在，分类相当庞杂，就不一一列出了。）

文/Justice　责编/方舟



恶魔城之百科书屋



上期的连载已经为大家介绍了吸血鬼世界的政治体系主要由2个党派和2个吸血鬼团体构成。接下来要讲的是现代血族的世界观。

血族神话的中心被称之为“火焚末日”。而且现代的血族一天比一天更相信这毁灭全世界的天启将至。当火焚末日降临时，上古血族将苏醒，将吸血鬼的圣战推向最高峰，那时全世界将化为一片荒芜，凡人与血族将被吮食而尽。虽然解决否定圣战和上古血族的密党成员对此说法嗤之以鼻，但还是有很多吸血鬼认为世界往下沉沦，相信火焚末日即将发生，而且也许就在近几年之内。从血族的传说和各种神话来看，火焚末日的说法还是很可信的。就欧洲本地的神话来看就有很多类似的灭世情节：北欧神话里的“饶那诺克”也就是诸神的最终之战——诸神之黄昏，诸神与巨人同归于尽，主神奥丁丧命与巨狼芬利尔之口。基督教的神话就不用说了，最终的末日审判相信很多非基督教徒也是耳熟能详的了，约翰在新约的启示录里曾描写过人间的末日：

拿着七只号角的七位天使就预备要吹。

第一位天使吹号角，就有雹子与火搀着血丢在地上，地上三分之一和树的三分之一被烧了，一切的青草也被烧了。

第二位天使吹号角，就有仿佛火烧着的大山扔在海中，海的三分之一变成血，海中的活物死了三分之一，船只也坏了三分之一。

第三位天使吹号角，就有烧着的大星好像火把从天上落下来，落在江河的三分之一和众水的泉源上。

这星名叫“茵陈”。众水的三分之一边为茵陈，因水边苦，就死了许多人。

第四位天使吹号角，日头的三分之一，月亮的三分之一，星辰的三分之一都被打击，以致日月星的三分之一黑暗了，白昼的三分之一没有光，黑夜也是这样。

我又看见一个鹰飞在空中，并听见它大声说：“三位天时要吹那其余的号，你们住在地上的民，祸哉，祸哉，祸哉！”

吸血鬼传说是脱自人类自己的神话传说的，在欧洲诸多的灭世神话的影响下，血族的传说里出现类似的灭世情节还真是再合理不过了。

出于生物的求生本能，血族疯狂地将种种异象拼凑起来，不管是血族历史事迹还是神话中的片段，希望能找出有关火焚末日真相的蛛丝马迹，进而遏止。然而，长老们却清楚的知道，能力可以媲美神的上古血族的意志是无法反抗的，万一他们真的如此期望，那么火焚末日就必然会降临，席卷全世界，以鲜血与烈火毁灭所有凡人与血族。

即使如此，血族仍然企图扰乱或投入圣战，因为他们认为自己已处于关键位置。是控制着世界终结的重要一环。吸血鬼传说既然是源自基督教，那么把它的传说和基督教神话里的末日和审判结合在一起偶认为确实是有一定合理性的。

对火焚末日的恐惧在血族心底萦绕不去，火焚末日教派相继冒生，这些近似秘密结社或派阀的团体最常见于密党内，因为密党的官方说法是坚

绳帆	GBA的时代虽然过去，但是我们不忘记它的功劳。
读者资料	11岁，男，100088，北京西直门大街28号5号楼1603，兴趣：打GBA、打CS

决否认火焚末日和上古血族的，但人心的恐惧不是一纸饬令就能解决的，因此即便是密党想靠权利来严实这个事实来达到安定人心维护统治的目的，但结果看来实在是让人失望的。（靠掩盖事实来维护统治……现代血族学习的果然是现代的人类政党的做法……真是……）不过魔宴同盟甚或独立氏族中也有一部分这样的活动者。火焚末日教派的声名算是很狼藉的了（虽然还没有干出什么邪教才做的勾当，但公开提出对官方说法的异议并结社进行反对宣传，不被官方舆论视为眼中钉才怪……），因而大部分活动都是秘密进行。血族内部很多公开的言论也因而认为这些教派存在的说法不过是一派胡言。然而，恐惧的力量是人们想象不到的强大，使得近来火焚末日教派的规模激增，不少高层的吸血鬼也秘密加入了火焚末日教派。

—— 世界局势 ——

最近收集到了一些记录现代血族活动的资料，虽然很难确定真伪，不过吸血鬼传说不是也没有什么公认的证据么？因此这里也给大家略微介绍一下。

魔宴同盟最近动作频繁，在芝加哥、亚特兰大、华盛顿特区及其它由长老统治的城市积极夺权，他们像蝗虫般密布在美国东岸与南方，同时在加拿大的势力也大为扩张。看来他们似乎是想沿着美国边界连成一排战线，控制所有通径。当魔宴同盟在边界行使权力时，在美国－欧洲途中的许多血族不是被灭便是失踪。表面上美国西岸还没落入魔宴同盟的手中，不过这只是因为许多来自亚洲的吸血鬼异族都在此扎根。加州地区的反动者领地已成战场，一向傲慢的反动者也不得不向密党的最高会议低头，乞求援助。东方血族在美国西岸势力大增，显然很快会改变该隐子孙之间的均衡状态。

密党的势力整体而言似乎愈来愈衰减，影响力也不如以往。几年以前，北美洲几乎全在他们的掌控之下；一旦千禧年的集体歇斯底里发作，他们即便更加严密控制，也力不从心。的确，他们最高成员之一佩卓顿（Petrodon），这位伟大的大法官竟然在芝加哥被不知名的党派击垮杀灭。

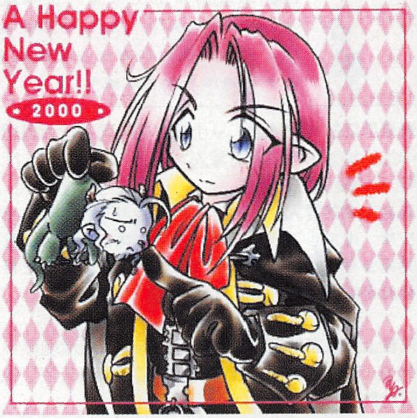
然而，魔宴同盟也同样蒙受损失，他们的情况未必好到哪里去。最近，魔宴同盟中所有的睿魔尔族在墨西哥市的一场大火中尽数被灭。更甚的是，隶属于魔宴同盟的末卡维族将他们可怕的疯狂传达给密党与反动者组织内的同族，使得魔宴同盟的优势不在。对立的两方同时遭遇独立血族的侵略，尤其是阿刹迈族再次展开的谋杀行动。甚至连一向无忧无虑的雷伏诺族也展开别有居心的恶行，有些长老开始怀疑，他们长久以来所忽视的「骗子」其实才是最险恶的敌人，而他们还不自知地将喉咙暴露在对方的毒牙下。

由此看来，最近在吸血鬼世界内确实发生了不少事，这些骚动使得许多血族更确信终夜已经降临。数不清的事件暗示着上古血族的行动，世界即将有重大的变化，血族本身也将有重大转变。有关上古血族的说法大部分是道听途说，却愈形普遍。密党对相关消息的封锁和魔党对上古血族的宣传让大多数血族迷惑不堪。似乎当世界正走向命定的毁灭之途时，有些微妙的关键在圣战中失落了，而现在遇到需要路标的时候却只能茫然地站在一个源于同根的两条岔路上。很多血族担心的是无论是走上了鸵鸟式对上古血族视而不见的密党之路还是追随竭力备战准迎接圣战的魔党，随后自己的结果还是在火焚末日中消失殆尽。

不管这些发现是真是假，都显示了扰人的妄想与前所未有的危机感。遇见自称为该隐的吸血鬼故事很久以前就广为流传了，对这种荒谬的故事抱以嗤笑的态度也曾经蔚为风潮，但近来却已有许多吸血鬼宁可信其有。说起这点两个主要党派截然不同的态度恐怕也只有时间才能证明他们的对错，但目前所有骚动与谣传都倾向于魔党所持的“上古血族存在，圣战不可避免”的观点。密党稳定人心的策略确实可以稳定目前的局势，但从血族的长远利益来看，就未免有些短视了。毕竟主持圣战的族群是现存所有血族所不能企及的力量，圣战真的爆发的话绝对是单一一个党派所无法控制的。

黑暗世界的秩序正在逐渐腐朽崩坏。党派和同族愈来愈不可信，愈来愈多恶兆显现，许多血族开始猜疑未来，当世界末日来到的时候，不死之身是否还可以继续不死？

文/ASTAROTH 责编/翔武



陈晓东　纯粹的DS，纯粹的DS游戏，如果你有与我一样观点的话，就请来信吧。
读者资料　25岁，男，213012，江苏常州新闸镇庆丰村委陈钟顾52号，兴趣：电玩

人人聊天室

你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。

加班

游山玩水艳阳日，
身在屋中不得闲。
耳闻窗外佳人笑，
心思文友笔不停。



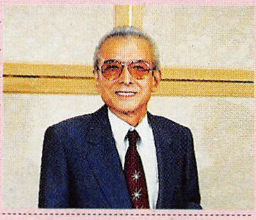
表情符号就是这个意思

⌒_⌒	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
┌(-_-b)┐	鄙视你!

雪人记事本

1、为了满足各位读者大人的要求，方便大家查找本刊以前刊登过的文章、攻略和研究等内容，我们在本期特意制作了《掌机迷》从第一期到第三十期的部分主要内容索引。希望这个索引不仅能够帮助大家快速寻找所需要的文章，更能帮助大家想起我们共同走过的日子！

2、最近编辑部里的好几个小编都买了《任天狗》，一时间整个楼层里呼唤爱犬的声音此起彼伏。在众人的影响下，雪人也开始正式养了一条狗。在给小狗起名的时候，雪人正巧刚看完“动新一刻”，于是随口起名“狼酷酷”。这下隔壁的小狼同学可就惨了，每天过着痛不欲生的生活。看来随便使用一些动物作为笔名还是容易引起不必要的衰事啊！



3、统治任天堂五十多年的山内老爷子终于还是退休了，看看山爷辉煌的一生，真是让人不能不肃然起敬。不过既然生性倔强的山爷能够安心享受晚年生活，看来他的接班人的经营方针应该是可以让他放心的。那么就让我们看看今后的任天堂是否能够在离开山爷的指挥后再创辉煌吧。

来自浙江杭州的陈康：从小编对话中可看出编辑部中的阶级地位，飞月>雪人>暗凌。飞月叫雪人废柴，但暗凌叫雪人老大。

来自东北的雪人：不对，不对。因为飞月不叫暗凌废柴，暗凌也不叫飞月老大，所以她们之间的关系是完全平等的。陈读者的推断错误，建议多玩玩最近新出的《柯南》游戏，⌒_⌒！

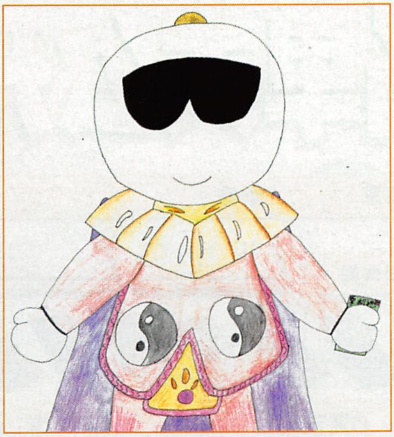
来自上海浦东的王啸尘：还是一句话，机战回顾不能少，今次（31期）我就发现少了“机战天空”，简直是郁闷到了极点。

来自东北的雪人：非常感谢王读者对“机战天空”的支持，今后我们会努力把这个栏目做得更好，争取让大家看到更多优秀的文章。当然，为了尽可能让大家满意，我们也会根据当期的文章和作者的情况偶尔暂停一下来进行调整。虽然这可能会让喜欢这个栏目的读者等得有些心急，小编们向这些读者大人们道歉了。

来自北京西城区的杨怡靖：因为爱看《动新》所以我第一次买了《掌》看，雪人和《动新》小编的关系很好呢！

来自东北的雪人：那当然了，狼酷酷的零食俺是随

赵虎	如果iDS卖的超过1300元，相信行货只有死路一条。
读者资料	22岁，男，211400，江苏仪征，兴趣：掌机、电脑



→某读者送给雪人的画像，雪人认为画得太胖了，大家认为呢？

便吃的，AKIRA大人的动漫俺是随便看的，雪拉MM的……

来自上海的AKIRA： 喂，这个MM也是你叫的？

来自东北的雪人： 俺们都姓雪，她年龄比俺小，当然叫得了！

来自上海的AKIRA： 这个该死的家伙，总是这样来和偶家雪拉套近乎，早就想扁他了，d- _-b！

来自湖北武汉的盛萌： 请问雪人老大月薪多少啊？为什么他总是被扣钱却依旧笑嘻嘻的，还是《掌机迷》BOSS扣钱是以日元为单位？（沉思中）

来自东北的雪人： 切，人生天地间，钱财本是身外之物，得之何欢？失之何痛？

董事： 哇，没想到我身边竟然有一个像你这样只爱真理不爱钱的人，真是太好了，从下个月起你除了饭费以外的工资由我来保管好了！

来自东北的雪人： d- _-b！怎么每次这种时候董事大人都会出现呢？莫非他真的是有顺风耳神功吗？这个世界是不真实的……

来自上海的草莓宝贝： “女生·游戏·GO”中尽量介绍些中文游戏吧，因为不是每个MM都懂日语的。特别是玩RPG时，剧情可是RPG的灵魂哦！ ^_^

来自东北的雪人： 嗯，好说好说，都是咱们杂志的老读者了，这个要求应该还是可以满足的。暗凌，听到读者大人的要求了吗，知道该怎么做了吧？

来自湖北的暗凌： 老大，为什么每次女读者的要求你都同意的那么快啊？

来自东北的雪人： d- _-b！小小年纪就学会了瞎说实话，真是……

来自浙江绍兴的王泽杰： 在某期中来一个到目前为止在以前《掌机迷》中出现过的游戏攻略目录。为了某一个游戏，几乎要找遍自己所有的《掌机迷》，好烦！

来自东北的雪人： 王读者不用着急，本期杂志我们就制作了1-30期《掌机迷》的攻略索引，希望能给你和其他需要类似服务的读者们以帮助，让大家能够玩得更开心！

来自贵州六盘水的程读者： 希望能随书增一些治肚子痛和抽筋的药，我的朋友看了“异形”的文章后常笑到肚子痛、面部抽筋。还要镇定剂，因为她看过以后常自己傻笑，我怕别人以为她神经有问题。

绫小路义行： 没想到我的文章竟然有这么大的力量，果然没有枉费我每次花费的一番苦心啊！

来自东北的雪人： 可恶的家伙，竟敢让我们的读者大人笑成这样，看俺怎么收拾你。对了，以后如果真的要随书附送药品的话，钱由你来出好了！

绫小路义行： -〇-！今天偶才知道，原来逗人发笑、让人开心也是一种罪！



幸运一秒

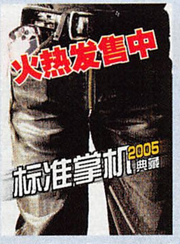
本期聊天室的幸运读者是：**湖北武汉的盛萌**。

本期赠品：与上期赠品成双成对的另一款高达SEED笔袋一个。

邮购资讯



《口袋迷》
定价：18元



《标准掌机典藏2005》
定价：24元



- **第14、15、16期 ……10元/本**
- **第17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34期 ……9.8元/本**

★邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
★邮编：100011
★联系电话：010-64472177
★邮资免取

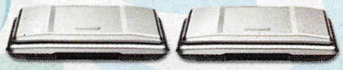
王纯	在自己昏暗的生活中，是PG给我引了路，是掌机给我带来了光。
读者资料	18岁，男，300202，天津河西区解放南路龙海公寓40增1门201，兴趣：玩掌机、看书、高达

VOL.32 中奖名单大公开



江苏南京　华桦

辽宁大连　王智文　|　上海长宁区　王博闻





北京宣武区	赵鹏雪	内蒙古包头	党　磊
广东广州	王智豪	甘肃兰州市	达治成
江苏常州	纪鹏菲	河南焦作	徐　璐

电软十周年纪念金币（共8名）

湖北武汉	汤澄莹	陕西咸阳	刘　庆	山东济南	范添博	云南昆明	金　君
湖北武汉	郑　伟	河南信阳	李一洋	天津红桥区	方云山	上海徐汇区	陈　波

黄金十二宫吊扣（共60名）

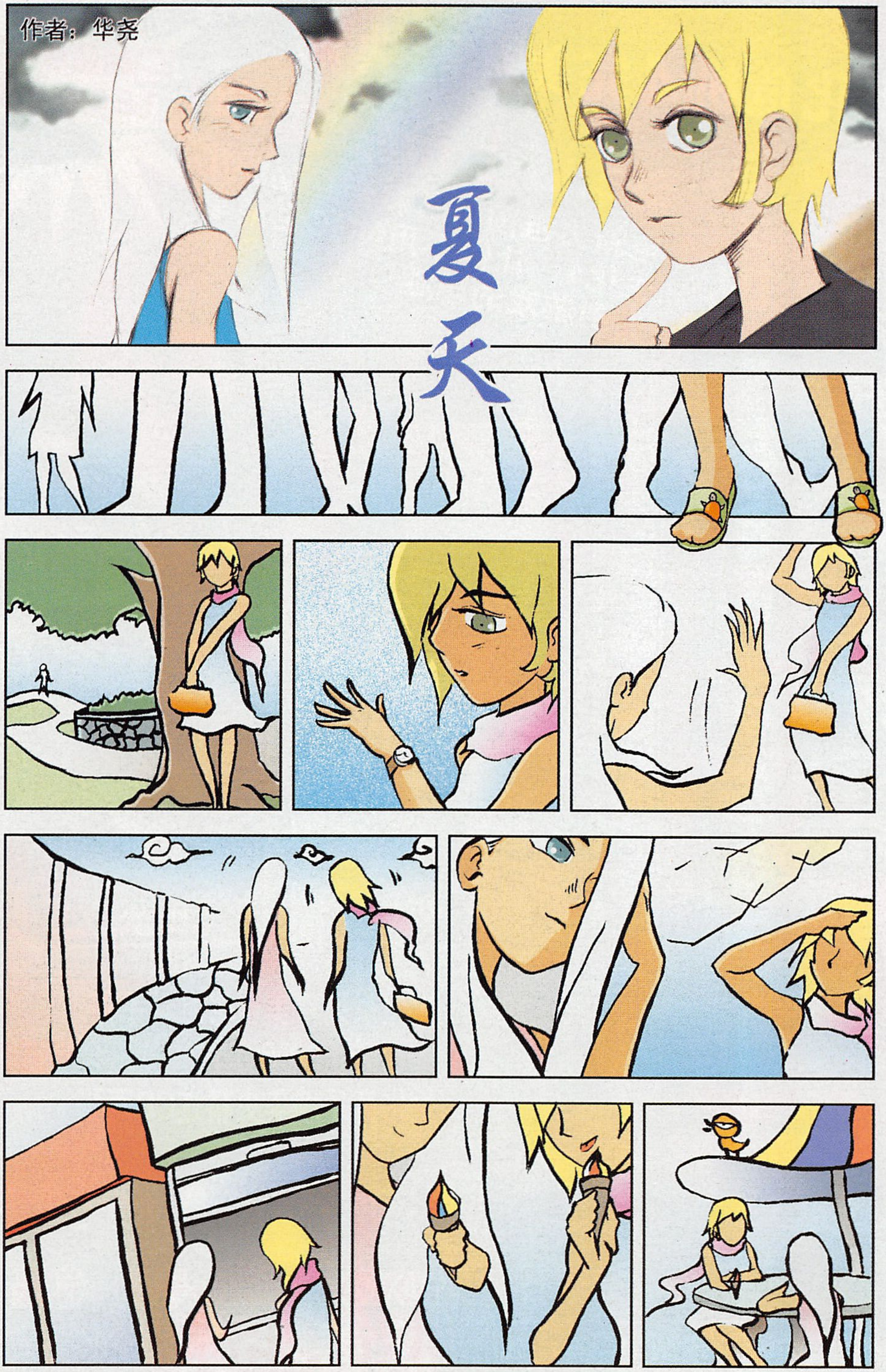
湖北武汉	沈万顺	辽宁葫芦岛	秦　雷	湖北武汉	刘健阳	广东广州	黄永盛
北京海淀区	战　欣	北京西城区	王逸菲	辽宁锦州	黄　楠	浙江巷南	章朝晨
上海长桥	张浩骏	江苏南京	戈京阳	安徽马鞍山	孙　超	湖南株州	李缓琴
江苏徐州	石　林	山东济宁	张惟豪	天津河东	董全健	河北三河	季　响
浙江桐乡	朱春旭	天津和平区	陈星雷	北京北方交大	江　熠	广西南宁	王春辉
河北唐山	郑智航	甘肃兰州	王　璐	黑龙江牡丹江	徐雄杰	上海虹口区	陆自强
江苏徐州	张世斌	山东潍坊市	王　鹏	山东青岛	王　鑫	山东邹城	马洪伟
甘肃天水	邢　昊	江苏南京	任义鑫	河北秦皇岛	潘　毅	湖南长沙	何　彬
天津东丽区	王新起	福建南平	罗宏涛	广西来宾	莫金鸿	广西柳州	杨　敏
云南昆明	张晓宾	北京海淀区	张　哲	黑龙江鹤岗	蒋育光	浙江宁波	陈　璐
辽宁大连	王　新	内蒙古	邢智鹏	福建福州	任为新	北京西城区	梁辰麟
河北石家庄	张　弛	天津河北区	周　阳	北京东城区	冯麦川	江苏南京	陶　喆
天津河北区	刘　洋	河南郾城	陈　昆	上海普陀区	王玮宏	湖北武汉	雷　飚
陕西西安	吴孟瓒	黑龙江	吴振南	湖北武汉	刘　力	广西大新	许　源
江苏无锡	陈甜甜	山东潍坊	孙晓明	山东青岛	赵子强	河南郑州	吕　航

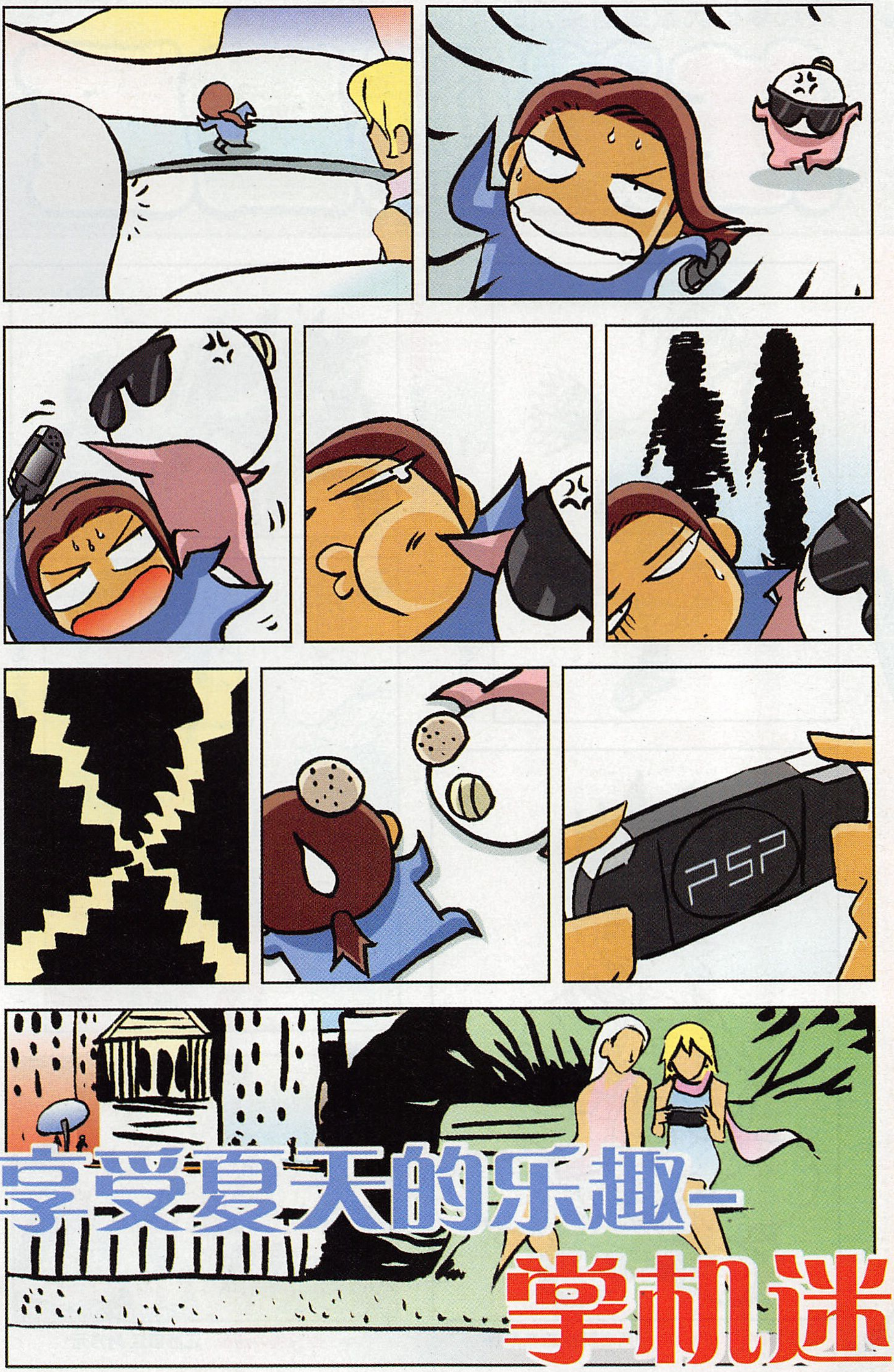
网王 火影护指（共32名）

湖北武汉	张施涛	广东广州市	陈潮森	广东厦门	苏小平	四川成都	马晓乾
浙江绍兴	吕　帅	江苏南通	顾潇彤	江苏常州	刘　潇	广西南宁	杨鲁杰
广西桂林	卫智峰	黑龙江	崔赫楠	河北唐山	何　佳	河南郑州	宋立人
辽宁沈阳	梁元国	福建漳州	肖严然	贵州贵阳	谢　昆	安徽安庆	刘时甫
江西九江	李　涛	黑龙江海林	王　博	宁夏银川	李亦洋	福建福州	陈　磊
山东淄博	卢思璇	浙江宁波	张　磊	云南昆明	李　枫	辽宁鞍山	王　超
广东广州	古　威	安徽淮南	高　鹏	安徽合肥	王晓军	安徽淮南	宫鹏鹏
湖南怀化	腾　超	黑龙江哈尔滨	高仲麟	福建南平	官泽宇	广东江门	李达钊

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！


不同于第一版！第二版
赠暗黑版特制
LEON吊饰
生化危机4完美体验典藏
第二版 上市热卖中！
电新力推国内首款全互动DVD生化4，让你不用NGC也能享受到游戏的乐趣！
我也一样可以玩生化4！
只要有遥控器
生化危机4
完美体验典藏
biohazard
生化4互动DVD特典另外附送：
生化系列精美全彩互动手册
Leon专用合金吊饰一款（含挂链）
生化音乐编年史精选CD两张
1DVD5+2CD+手册+礼品
仅售25元！
邮购时请注明："生化4典藏"
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


作者：华尧
夏天

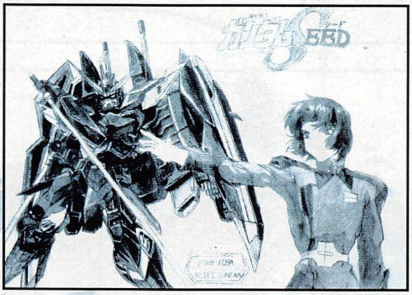

PSP
享受夏天的乐趣—
掌机迷

展现掌机玩家绘画实力的天地——

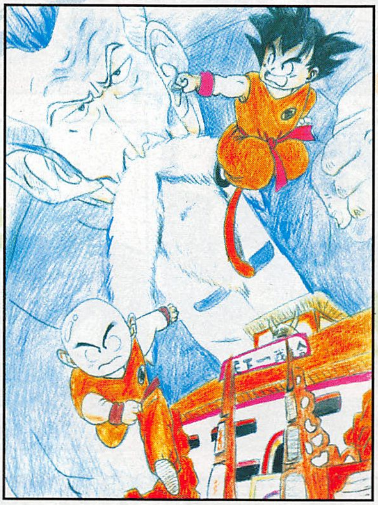
任性贴图区



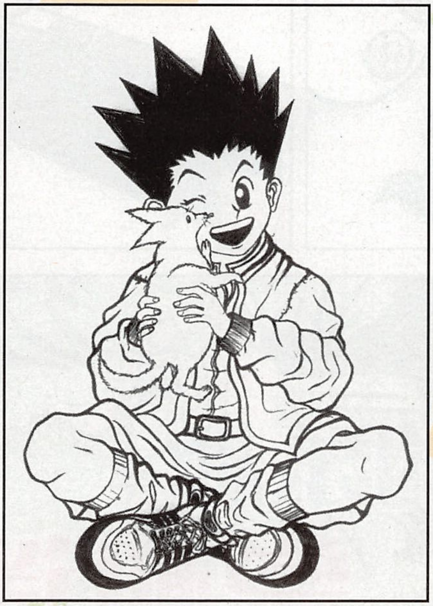
←利库 南京市 杜洋



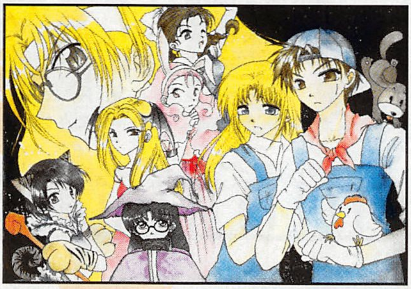
↑正义的召唤 浙江杭州 沈佳迪



←龙珠 黑龙江齐齐哈尔 何永鑫



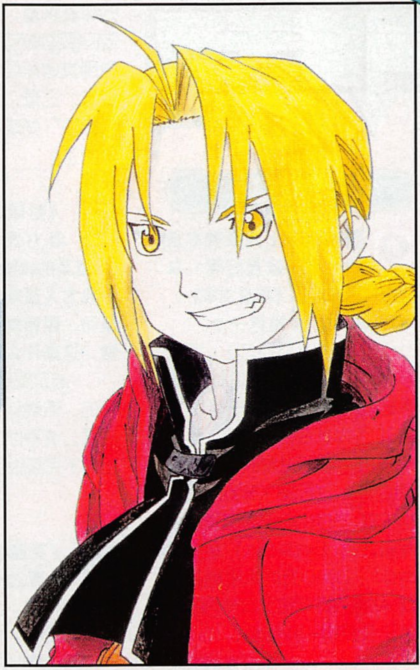
↑HunterXHunter 河北新乡 糖衣泡泡



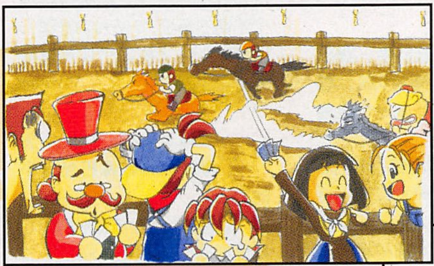
↑里克魔の逆袭 江苏镇江 肖方元



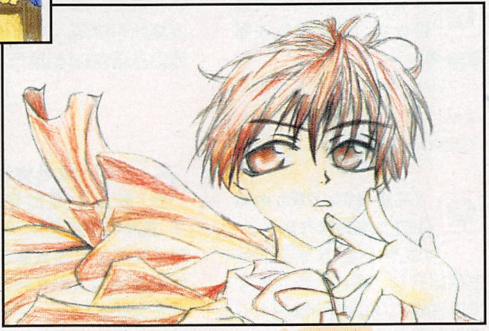
↑漫天　辽宁大连 杨茜　作者没有给这幅优秀的画稿起名字，就姑且用一下画上的字吧！



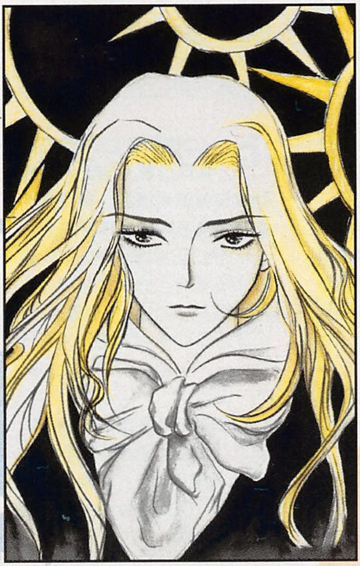
↑爱德华　贵州贵阳 杨茗晟



↑牧场赛马大会　上海市 郭超



↑魔侦探洛基　黑龙江齐齐哈尔 付冉



↑阿鲁卡多　上海市 雪华

本期和上期都有以《恶魔城 月轮》中的人物为主题的画稿，两幅画稿的线条和上色看起来都特别舒服。说起来暗凌也很期待NDS版《恶魔城》新作的发售，以前玩《晓月圆舞曲》的时候就很喜欢里面的人物了，苍真和弥娜在新作里的造型都有了不小的变化，以后应该会看到两人新形象的画稿吧。

上期的幸运读者是来自河北邯郸的张佳文。图区投稿请至：北京安外邮局75号信箱《电子天下掌机迷》任性贴图区收，邮编10001，电子画稿请发送到邮箱：PG@VGAME.CN　责编/暗凌

问答无双

责编/天意

游戏篇

Q 现在PSP上几款赛车游戏中哪一款最好呢？从《山脊赛车》、《极品飞车》、《WipeOut》中推荐一个。

推荐《山脊赛车》，画面好，手感也不错，无论你是新手还是专业人士一样可以在游戏当中找到你所要的刺激和乐趣。顺便说说其他两款游戏的特点，《极品飞车》的画面也不错，不过比起山脊来说有点专业。而《WipeOut》是一款类似F-ZERO的近未来赛车游戏，高速的赛车加上有特色的赛道又会是另一种快感。

gungbug

Q 《黄金太阳2》中的最强轻剑（攻178）在哪里取得？

Tisiphone Edge(攻178)可以从Islet山洞内打倒Cruel Dragon后随机获得。 Kayin

Q 《马里奥64 DS》中城外的大炮如何开启？

当取得150颗星星的时候就可以开启，通过大炮发射到城堡顶端，可以找到最后一只兔子。 KOFLOVER

Q 我在玩《马里奥赛车A》时发现TIME TRIAL模式下，用耀西跑PEACH CIRCULT赛道时，耀西的影子会跑出来和你比赛，其他角色也是如此，不过出现的都是耀西的影子。请问这是BUG还是其他原因？

这是赛车游戏著名的“幽灵车”系统，取成绩最好的那次的驾驶轨迹，用来使玩家对照自己哪些地方应该提高改进。只要用其他角色刷新了这个“幽灵车”记录，那么就会发现这“影子”变成刚刚刷新记录的角色了。 nightwish

Q 《封印之剑》中，只要我方没拿武器的人员（回复系的杖除外）被攻击，或是我方人员攻击对方用杖的暗祭司，画面就会卡住，音乐正常，这是什么原因？

一般游戏是不会出现这种情况的，请确认你的卡带是否有问题，或者你的ROM是否是网上的不完整版汉化ROM。

Alucard

Q 《圣魔光石》中，我已经通过了塔的8层，现在打到19章，为什么一个隐藏人物都没有？

塔和遗迹中的隐藏人物必须在通关后的大陆探索模式里将塔和遗迹打通才会出现。而要收集所有隐藏人物则要将塔和遗迹各通3遍才能集齐。

某练级狂

Q 我的《牧场物语》玩到第五年突然记录全没了，重新玩还能保存，看来不是电池没电了，而且重新玩的时候所有小矮人都有两颗红心，这是为什么？

很有可能就是因为电池没电了，电池没电后，实际上还是会恢复一点的。小矮人本来就有两颗心的。 fucei

Q 《火影忍者》有几款游戏，其中哪些比较不错？

GBA上一共有以下4作：

《火影忍者 最强忍者大集结》类型：ACT

《火影忍者 最强忍者大集结2》 类型：ACT

《火影忍者RPG～传承之炎的意志》 类型：RPG

《火影忍者 木叶战记》 类型：SLG

NDS上目前只有《火影忍者最强忍者大集结3》这一款游戏，准备发售的《火影忍者RPG～千鸟VS螺旋丸》也很让人期待。

推荐大集结2，手感不错，而且战斗很有原作风采，不过音乐就逊色了点；如果能忍受超高的遇敌几率和冗长的战斗的话，RPG也是不错的选择，隐藏人物自来也加入，以及挑战宇智波鼬的剧情都是FANS不可错过的；至于木叶战记，SLG的战斗还可以，不过比起同类SLG就逊色多了，自由组队是个不错的系统，向FANS推荐，后期能加入大蛇丸也就是其最大亮点了。 Alucard

Q 《马里奥64 DS》中怎样才能打败库巴迷宫中的库巴？

打败库巴的方法就是绕道他身后抓住他的尾巴，然后顺时针或者逆时针旋转，使出“大风车”必杀技。就像体育比赛的掷链球那样，什么时候觉得旋转速度足够了，那就松开按键把库巴丢出去吧。 nightwish

Q 《口袋妖怪 红/蓝宝石》中可以抓住梦幻吗？我朋友说他就是抓的。有没有可能像绿宝石那样出现梦幻岛？

梦幻正常情况下是不能抓的，肯定是金手指修改的。并且，虽然绿宝石会出现梦幻岛，但这个梦幻岛和PM梦幻毫无关系。

nightwish

Q 我玩《红宝石》在110号路上遇到一只水母（头上是绿色的），它刚出来时会发光，但是能力却一般，这是怎么回事？

这是“传说”的闪光pm，

刘辰	我总是向别人借掌机玩，现在我真的想拥有一台属于我自己的掌机！
读者资料	14岁，男，100021，北京市，兴趣：乒乓球

十分罕见，当然了，这并不代表能力就高，只不过外形独具一格而已，没有什么实际作用。

KOFLOVER

Q 《口袋妖怪》中捉一只精灵的难易程度和精灵的哪种属性有关？

捕获度，比如说普通的精灵的捕获度比较高，最高的是255，要抓住它们基本上不要费什么周折；一些精灵如神兽则很难捕捉住，它们的捕获度都是1，不同的精灵球的捕获度修正值不同，还有最重要的修正，就是运气。

RING

硬件篇

Q 一直只是了解烧录卡，从没想买过。那天去买卡，JS 就推荐我买烧录卡，我买了个EZ-flash 2的烧录卡，觉得挺好用，现在有几个关于EZ-flash 2的问题。我买EZ2用了325元，是128M的(包括一张128M的卡，烧录器和烧录线)，是不是这个价格？说明书上说在开始使用前要把读卡器接上卡，并插到PC上充电6-8小时，就不会掉挡。我只充了1小时，有问题吗?以后还要定期充吗?EZ2支持金手指和S/L大法吗?怎么使用？

官方目前公布的价格为350元，游戏店里的价格有浮动是正常的。几乎所有的烧录卡里都有一块可充电的锂电池用来保存记录等，刚买来时的电池没什么电，需要充电，充1小时没什么问题，但是最好还是按说明书上说的时间，平时不玩的时候可以充一下。EZ2支持金手指，不支持即时存档，直接在烧录游戏时同时选中对应的金手指就行了。

Q 我的SP用耳机听时，"嗡嗡"声特别明显。杂志上说是经常边玩边充电造成的，而且我充电通常都是一夜！能解决这个问题吗？换个电池可以吗？我的SP是翻新的，与我朋友的原装SP比发现我的SP背光较他的稍暗，颜色也稍浅。请问是人为原因还是本身原因？

不光是充电时造成的，耳机本身的质量也是一个因素，和电池没关系。SP出过两种规格的，一种画面偏黄偏暗，一种画面偏蓝偏亮，这个是正常的。

Q PSP的原装电池现在有没有单卖的?价格是多少？

目前原装电池还没有单卖的。非官方电池中有些存在一些问题，不建议购买。

Q SMS2是否能修改《口袋妖怪》中精灵的能力，制造闪光精灵及无法取得的道具？

可以修改能力，可以修改道具，闪光精灵也是可以通过修改得到的，不过闪光精灵的能力不一定很强，收集的意义不大。

Q 我买了火线1代烧录卡，准备把蓝宝石烧进去玩，但是有个问题：我只能把游戏烧进去，而存档烧不进去(我烧的是.sav的，并且存档用修改器改过），为什么？

蓝宝石的ROM需要打SRAM存档补丁，打完补丁后就可以正常存档了。

Q EWIN FLASH这种烧录卡可以看电子书、听音乐吗？如果能应该怎么弄？

可以，但是需要用工具把这些文件转成GBA ROM格式后烧录。

Q 我的朋友买了一台小神游SP，价格却在1000元以上，是不是受骗了？

很显然被JS骗了，小神游SP的价格不到700元，中国龙限定版SP的报价也才899元。

Q 看朋友买了个日版NDS，他说他买了《愿为你而死》+日版机器共1500以下，请问是真的吗？

现在NDS的价格大概在1100元左右，NDS软件的价格在300元-400元之间，1500元以下的价格还是比较正常的。

Q 我买了一台小神游SP，为什么第一次充电只充三个多小时就满了？

因为买来新机本身带一定电量，三个小时充满是正常的。不过最好是放完电再充。

Q 我在4月份买了一台中国龙限定版的小神游SP，BOSS说中国龙限定版只有2000台，我想知道是不是真的只有2000台？

中国龙限定版实际上不只2000台。

包打听

问 《牧场物语》里湖的下面有块大石头，上面说要LV5的锤子才砸得开，可我用升满级的锤子砸了很多下，还是没砸开，请问应该怎样才能砸开，砸开后又会出现什么事呢？

答 32期Q2：在中央连接的两大陆正左方有一个小沙滩，把船靠岸后从下方下船就能回到一代世界。

答 32期Q3：《AW1/2》隐藏要素基本都以高评价完成剧情模式得到新人物或地图等，在其他模式即使拿到全S也不出什么东西。

杨读者	得到了PGP却失去了GBA，真是悲喜交加啊，希望PSP能给我更多的快乐。
读者资料	18岁，男，100045，北京市西城区三里河三区12栋三门4号，兴趣：玩

封神榜

把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.31 责编/翔武

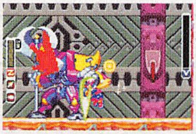
洛克人ZERO4 BOSS速杀挑战

挑战/讲解：不老鸡

BOSS战作为关卡任务的组成部分，历来是ZERO系列的重头戏，也是比较吸引玩家反复回味的部分。如果想快速解决BOSS，就缺少不了连击，连击方式也有很多，在Z4的BOSS战中，用的比较多的就是蓄力斩+三连斩（后两斩有效2hit）+升龙斩+下刺，全中后BOSS伤血非常的多。当然了，既然是速杀，那么除了该精灵和EX技能必须要有外，其余的一些重要的辅助装备也是非常需要的，例如缩短蓄力时间和自动蓄力的头部配件以及2段跳等。接着就为大家介绍连击系统在BOSS战中的具体应用。

1、ミノ・マグナクス（电神雷牛）

推荐装备：缩短蓄力时间的头部配件



BOSS的体形非常庞大，往往很容易在自认为不会伤血的情况下被BOSS擦伤，在这种情况下，蓄力斩用来打大个子是非常不错的选择。由于它身体前有杖护身，枪技的命中率会比较低，升龙斩又对雷属性BOSS不起作用，况且即使用了也很容易撞到杖上，因此打该BOSS最好的时机在于等其跳过头顶后在其身后使用连击。

2、ヒート・ゲンブレム（回天死圣）

推荐装备：缩短蓄力时间的头部配件

该BOSS经常使用龟壳保护自己，对此，可以先用破绽小的招数试探一下，然后退远等待它进攻后再找机会狠狠地给它几下。此时电属性的冲刺EX技能可以在闪避往高处飞的火苗的同时击中它，可以适当再加上一、两招的追加技。如果可以把它引到近版边放波浪火，就可以马上跳到它身后使用连击。它若放全屏的回天乱舞，那连击的机会就要打折扣了，如果动作快，时间来得及，可以在蓄力斩之后接个升龙斩，升龙斩对该BOSS的杀伤力不是很大，没有把握就不要使了。

3、ブーラブラ・コカベトリ（鸡眼贤蛇）

推荐装备：缩短蓄力时间的头部配件、2段跳

它经常会作出一、两个不作出任何攻击的跳跃，不用等它落地就可以用连击了。如果它放羽毛，也可以近身攻击它，不过这样很容易受伤。下刺之前要提防BOSS放石化光束，如果吃不准可以在升龙斩之后2段跳用一下，然后再下刺，这样相对来说要保险一点，但也不绝对。

4、テック.クラーケン（深海怪啸）

推荐装备：缩短蓄力时间的头部配件

由于水中的活动空间相对要大，BOSS的各种攻击比较好躲，如果它放有威胁性的冰针，可以先躲在最左下角，然后向右边冲刺避开。如果BOSS放黑雾隐身，那就最好不过了，立刻用手把它拉出来，BOSS被拉出后有较大的硬直时间，是使用连击的大好时机。



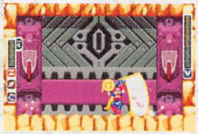
5、フェンリー.ルナエッジ （冻月军狼）

推荐装备：2段跳

此BOSS占尽了地利，地面非常滑，一定要随时调整好与BOSS之间的距离。除了放分身该BOSS其余攻击的速度都比较快，攻击它后要及时躲开，不要长时间与其近身。对该BOSS使用连击时最好以三连斩开始，若在开头再加上蓄力斩，连击消耗时间长了就很容易被BOSS反击伤到。BOSS放分身时可以用升龙斩打掉，然后一个2段跳+下刺。在BOSS放空中三连斩的时候，版中央相对远离BOSS一点的地方有个特殊位置，可以不动就躲过BOSS的前2次攻击。

6、ノービル.マンドラゴ（崩蚀树妖）

推荐装备：无



打该BOSS时需要一点运气，要是它总是在地上像陀螺般地转，所以不要长时间与其近身，随时保持好距离，以防BOSS突然旋转攻击。等它攻击一停下来之后，就可以冲上去砍了，哪怕它已经开始往地下钻了，也不要停止连击，看上去打不着了，实际上有时还是可以打到它的。

7、ソル.ティターニャン（热炎蝶姬）

推荐装备：缩短蓄力时间的头部配件

由于BOSS在空中，所以连击效果不是很好，

佟坚	机战OG2的D版说是100%汉化，一开始我差点儿就相信了，但是只不过汉化到了第九话,有时战斗画面还会死机，真是不像样!
读者资料	16岁，男，310016，浙江杭州采荷小区金谷6幢201室，兴趣：玩游戏

若它一上一下地朝你飞过来，就可以用冲刺EX技能中止它的行动，顺便再连一上一下两下，可以伤它比较多的血。BOSS放出的飞行道具是可以砍掉的。

8、ペガソルタ.エクレール（天翔神枪）

推荐装备：自动蓄力的头部配件、2段跳

BOSS在空中非常地灵活，还会有意无意的往上小跳一下来躲避你的攻击。因此2段跳在这里显得尤为重要。此外，蓄力斩+冰枪EX形成的连击相对要实用得多。哪怕BOSS不在版面内也可以放放冰枪，也许会有意想不到的效果。BOSS如果暴走后开始发雷电了，一般可以冲刺避过，也可以赶在它之前到版边攻击，不过这样的危险性确实不是一般的大。

9、クラフト（队长）

推荐装备：缩短蓄力时间的头部配件

整个游戏的关卡流程中一共会有2次遇到队长，第2次队长的攻击方式相比较第1次而言并没有什么太大的变化，只是增加了一招滞空放导弹的招数，凡是队长放出的导弹也好，炮弹也好，都可以打掉，然后争取时间使用连招。如果队长放光束跑，争取跳到他背后用连击重创他。

10、バイル（拜尔）

推荐装备：缩短蓄力时间/自动蓄力的头部配件、2段跳

第一形态：由于拜尔的体形比较大，用升龙斩时一定要严格控制好距离，有时必须要用小跳的升龙才能避免伤血。从天而降的小刀可以用手抓掉，还可以砍一下，杀伤力不弱的。若它从版边降到地面时，那就是最好的连击机会了。



第二形态：由于有时间限制，连击显得更为重要，但使用的机会并不多。平时可用枪的EX技不断攻击，图23等他下面的护甲飞过来时就是最好的重创机会了。如果被网缠住，可以狂按键及时摆脱。若BOSS放横向的光束炮，使用冲刺避过后也是一个重创BOSS的机会，从地面升起来时，只要抓住BOSS上面的角尖就可以了，下来时可以顺便再放一枪。要尽量把握每一次的进攻机会。

洛克人ZERO4 迷你游戏挑战心得

挑战/讲解：明浩

1、プラントパニック（拔草）

限时60秒，拔除机械植物。在植物未长大之前拔除可以得到较高的分数，偶尔飞过的蜜蜂绝对不能错过，加分的大好机会。本人记录：218

2、ビジーバスケット（篮球）



限时60秒，用爪抓球后投篮。进球分为两种，擦边的2分球和正中进的5分球。（两者进球后的音效不同）且5分球连续进的话可以不断加分，最高一球10分。前期球可以轻易全中，后期篮框移动后就看大家的水平了，图中红框地方高跳投篮会比较轻松。本人成绩：362

3、ウッドチョッピング（劈柴）

限时60秒，用斧劈柴。连续后可以形成连击，最高一下可以得10分。注意不要被随机出现的炸弹木炸到以及攻击挥空，都会浪费时间。本人记录：450



4、マグマボーダー（灭火）



限时60，利用手上的水枪来灭火。把火焰控制在低位，不断喷水可以得高分。站在两边的台子上向中间喷水是得高分的方法。偶尔飞过的火蝶不要错过。被火烫到会扣时间。本人记录：988

5、エルフチエイスー（赶精灵）



限时60秒，利用手电筒驱赶精灵到终点。很考操作技巧的一个地方。以手电中线为线，被照到后，除了向前，精灵还会试图脱离照射，一不小心就会把精灵赶到照射不能的地方，这样就要花不少时间等它回复位置。多利用跳跃来不断改变手电的中心线，这样就可以把精灵控制在一个相对固定的位置。本人记录：31秒62

6、ハーマーバーベスト（吃东西）



限时60秒，利用锤子砸开关，获得掉落的物品得分。每次会掉落5个东西，物品按照价值从小的开始吃起可以得到高分，但有的时候不要太执着，反而浪费了时间。遇到炸弹就用锤子砸烂，能得到不少点数。被炸到会扣时间。本人记录：401

7、エナジーラボラトリー（PUZ游戏）



限时90秒，用爪取得方块，然后使用它来消除其他方块。消除方块后，上方落下的方块和下面的如果还是同色的，会再消除，形成COMBO。所以应尽量凑成上下一色，中间另色的方块，然后消除中间方块，造成COMBO来得到高分，这个游戏开始上手比较难，但是熟练之后取得高分很容易。本人记录：303

石斌	希望有一天，掌机上能出现中国人的游戏，那一份喜悦，那一份自豪，不是收集到珍贵的精灵可比拟的。
读者资料	17岁，男，450052，郑州四中，兴趣：玩游戏





文/nakazawa
责编/暗凌

女生游戏GO

Kiss×Kiss星铃学园

发售日:2004年12月2日　厂商:BANDAI



校园恋爱题材的游戏是女性玩家们最为钟爱的类型之一，在PC和家用机等平台上都有不少的作品，但在GBA上却寥寥无几，甚至连GB都移植了的心跳系列也未曾有过。不过2004年底，又一款女性向作品悄然降临，这就是BANDAI推出的曾让众日本女玩家非常期待的人气大作《星铃学园》，本作是以现代校园为背景，人设也都接近于现实，因此深受亚洲女玩家们的青睐。

本作在发售之前就已经受到相当程度的重视，再加上又是BANDAI与小学馆联手打造，即使是与日本DS的发售日撞期也获得了不错的销售成绩，当然这很大程度上都得归功于女性玩家们的倾力支持。清新可爱的人设以及精美的游戏画面，再加上符合女性口味的恋爱养成要素，难怪本作在MM中的期待度会那么大，也不愧被誉为是GBA上最为标准的女性向游戏。虽然GBA上没有心跳系列撑腰，但相信这款游戏能让玩家从中找到那番青春萌动的感觉。



虽然游戏主旨是体验校园中的爱情和友情，不过除了玩家所扮演的女主角奈绪之外，在游戏中所要面对的角色基本都还是以男性为主，将要与奈绪展开校园爱情的对象目标是五位品学兼优的男生。星铃学园是培养了很多超杰出的名人以及贵族子弟们就读的世人都很向往的名校，而活跃在这个校园中的是自称为“Kiss”的偶像五人组，这五位男生都是各有所长的超英俊的优等生，是众女生们争相追逐的梦中情人。他们分别是很懂得照顾和体谅他人的学生会会长和田嘉国、对于自我有着明显认同感的副会长雾原拓梦、担任着学生会副会长的开朗热血的久堂龙也、工作认真并有着广泛的交际和丰富的社会经验的学生会会计森高和哉、沉默寡言擅长占卜的学生会书记葛城桂吾。

扮演主角的玩家在游戏之初可以对自己包括姓名在内的各项资料进行设定，而游戏中要通过一系列的约会和活动来发展自己与他们的关系从而提高各自的好感度，接近他们并展开面对面的交流对话，记录对话中的关键信息，从信息中找到能投其所好的部分，例如得到他们所喜爱菜谱再以此做出爱心便当送给他们来博得好感，同时也可能得到他们的礼物。根据发展和进程的不同，对游戏剧情和结果也都将产生不同的影响。另外游戏的氛围也相当轻松，时不时还会有一些无厘头的恶搞让人捧腹大笑。

游戏中对于校园的设定相当细致，除了具体到各设施地点和设备之外，对学生会各部门和活动也划分得相当细致，值得一提的是五位男对象各自经常出没的设施地点都有一定规律可寻，例如和田因为学生会工作需要经常出现于旧校舍一带，雾原多游走于中学校舍，爱好运动的久堂当然则是体育馆的常客，喜欢与他人交流的森高常在广场附近活动，内向的葛城就喜欢待在中学校舍的电脑室里，将这些掌握清楚后对玩家恋爱活动的开展可是大有帮助的。另外游戏进程从3月的入学式到来年4月的毕业式，全年依照各月份设定了对应的活动，玩家要依照活动的不同来选择相应的最合适的恋爱活动。总之，暂且抛开语言困扰不说，这样一款设定细致入微的校园恋爱养成游戏是绝对值得各位女性玩家们去尝试的。

肖光玮	我和“寒”的牧场一起走过悲伤与快乐，“牧场物语”将是我今生的挚爱。
读者资料	21岁，女，450015，河南省郑州航院俄语系030761班，兴趣：动漫、电玩

2 钻地小子 钻地之魂

发售日:2004年12月2日　厂商:NAMCO



《钻地小子》系列以轻松简单的游戏性成为女性玩家们普遍喜爱的休闲游戏，之前曾介绍过该系列GBA上的两作，在DS发售之后，系列最新作《钻地小子 钻地之魂》也闪亮登场，尽管目前拥有DS的女玩家们还不是很多，但作为配合了DS新机能特性的全新一作，同时也是目前DS游戏中为数不多的适合女生的游戏，有必要在这里介绍给各位女性玩家们。



NAMCO的挖掘类动作游戏《钻地小子》系列的最新作“钻地之魂”作为日版DS首发游戏登场，并号称是聚系列精华于一身的集大成之作，在保持了系列传统特点的同时，又结合DS的双屏和触摸功能，并简化了操作，更加适合女性玩家们上手。操作上一般只用到方向键和A键，方向键用以控制人物的移动，A键用来挖掘。而这些需要按键配合的动作只须用触笔轻轻一点即可完成，这样不仅控制起来更方便，而且还能更为迅速地进行游戏，这在压力模式中显得尤为重要，对于手脚不太麻利或是想在操作上偷懒的MM们来说，这很迎合她们的味口。



在游戏模式方面，历代中曾所有出现过的模式全部都在本作中登场，并且结合DS的双屏机能还新增了特别的压力模式。顾名思义，这里所谓的压力来自于上屏显示的被称为“地球破坏者”的凿岩机，它会一直不停的钻凿来追逐玩家，从而造成一种压迫感，而两者之间的距离正是上下屏之间那段处于视线范围外的暂时用数字表示的距离，倘若被凿岩机追上的话，就意味着失败而宣告游戏结束。其实压力模式说到底就是个变相的时间模式，只不过采用双屏的感觉以及凿岩机速度的不确定性来制造一种心理压力，要是玩家们不习惯的话可以选择传统的时间模式。

整个游戏较为核心的还是任务模式，该模式囊括了系列中数量最多的9个游戏舞台，完成各舞台的任务还可以获得新伙伴，之后还能将这些新人物用于游戏的其它模式中，这样也就不会让人因为一直使用主角一个人而觉得厌烦了。游戏的登场人物共有六位，分别是主角阿进、其爱狗普奇、老对手安娜、父亲泰造、兄长阿掘以及钻子机器人霍林加Z。



在剧情设定方面，钻地小子阿进是有着“MR. Driller”称号且钻地能力排在世界首位的勇敢少年，他的形象大家不会陌生，从系列之初一直陪伴大家到现在，性格和善的他和自己的爱犬普奇居住在东京都江户川区。他们的生活过得非常享受，当然这都得益于阿进税后19万日元的月薪，并且他还享受着世界钻地协会的津贴补助，在本作的设定中他还花了大笔钱安装了宇宙卫星广播天线，用来和普奇一同收看节目。别看普奇是条小狗，他可是能理解人类的语言的哟，普奇有着敏锐的洞察力，能发现地下埋藏的金属和宝藏，其实它正是系列前几作里帕奇的后代，不过令人费解的是它不喜欢别人提起有关它生日的事，不然的话会抓狂。阿进的老对手安娜毕业于德国的学校，因为幼年时母亲的去世而决心要成为一名职业钻地手，她通过努力实现了自己的梦想，且实力与阿进也在伯仲之间，不过因为性格很好强而被很多人误认为是男孩，平时她与钻子研究所开发的钻子机器人霍林加Z居住在一起。阿进的父亲泰造也是系列中的老成员了，同时他还是第1任“MR.Driller”称号的获得者，现在担任着钻地评定议会的会长职务，他非常疼爱阿进，但对其另一位儿子也就是阿进的兄长阿掘却相当亏欠，在阿进还未出世时父子俩的矛盾便闹得不可开交，随后阿掘离家出走直到最近才出现，并且其刚刚还在钻地协会完成了注册而成为了职业钻子手。



杨伟	上次买PG发现没回函卡，欲退无门，几欲砸店。
读者资料	18岁，男，515800，广东省汕头市澄海区凤翔街道东湖德兴六巷3号，兴趣：游戏、漫画、动画



爱在樱花雨纷飞

樱花大战的掌上爱情剧



文/绫小路义行 责编/雪人

雪人：绫小路你这个骗子！你上次明明说你最喜欢的是岛谷瞳的，为什么这次却要拿松隆子的歌名做标题？！

绫小路：我是喜欢岛谷瞳没错啊，但我又没说我不能喜欢松隆子；就像我很喜欢《任天狗》，但我又没说我不能喜欢PSP……

雪人：话说回来，中岛美嘉前段时间也有首歌叫做《樱花纷飞时》……

绫小路：我现在也一样喜欢着GBASP的……

雪人：你这个一点都不专情的家伙！

若是在二十年前一提到“广井王子”这四个字，引来的无非是四下里一片的唏嘘和憧憬：“啊啊，一个叫广井的王子！”“废柴！明明是广井国的王子才对！”“哦，那广井国在什么地方啊？”“呃……大概在广东的西边吧……”“……”在那个隔壁王大妈都还是一头油亮辫子招人喜爱并常常被误认为是小芳的年代，广井王子的名号显然没有如今来得响亮。

若是在今天再重新提到“广井王子”这四个字，四下里响起的尖叫声一定比二十年前还要响亮：“啊啊！《樱战》之父啊！”“《天境》之爹啊！”“《魔传》之祖啊！”“这个叫广井王子的，一定没有好好贯彻计划生育这项基本国策，瞧他偷生了多少个！”“……拉出去抽死他！”作为SEGA的鬼才级游戏制作人，广井王子这些年的丰功伟绩着实招人嫉妒，但又不得不佩服他在游戏方面具备的超人才智和丰富想象力。

大概到现在都还有不少人不知道，多年前一部名叫《魔神英雄传》（看清楚，再敢说是“魔神英雄坛”我就活埋你！）的经典动画，也正是出自广井王子之手：瓦塔诺森布、HIMIKO、史巴拉古大师……这些鲜活的角色时隔多年看起来也依然觉得十分有趣。然而今天的主题毕竟还是广井王子的代表作品，也是令他真正封神，从“广井王子”蜕变成玩家口中“广井大神”的象征——“这个广井大神又是哪个庙里供奉的神灵啊？”“……拖出去凶狠地抽死他！”

瞧瞧男主角的名字吧，“大神一郎”，这广井王子企图霸占香火钱的野心还真不厚道。



严格意义上来说，《樱花大战》本来并不属于“掌机游戏动漫坛”的范畴之内的，因为它的原作出身本就是SS上的游戏。然而当初大概连广井王子本人都没想到，这款游戏居然会成为了不朽的经典，并横跨影视歌等多个领域，成了真正的多栖明星。（看！天上又飞过一只长着翅膀的青蛙！）而本文的主题也依旧是以帝击为主，一方面是由于人数太多而篇幅又太少（雪人：绫小路，你该不会是想霸占整本《掌机迷》的篇幅骗稿费吧？！），另一方面又是因为眼瞧着纽约的女生就要登场而没有一个是属于绫小路的，心里的那个痛啊……（雪人：我看你就是来找抽的！）

大神一郎，这个遭受了全球无数不喜爱男生的男生诅咒千百万遍的名字（雪人：—_—b 你不用那么刻意地加定语的吧？！），即使在今天听起来也依然显

于读者	真·三国无双A，实在太好玩了！可为什么不能使用诸葛亮呢？唯一的遗憾啊！
读者资料	16岁，男，200433，上海市杨浦区佳木斯路远东一村8号101室，兴趣：WE、柯南

得那么的刺耳讨厌。176公分的身高最多只能算三等残废（陶山章央本人才只有163cm…无尽的残念！），刺猬头的发型也没有半点讨人喜欢的地方，反应迟钝又缺乏做事魄力，没权没势又没钱——这样一个几乎就找不到任何优点的男人，却凭借着三寸不烂之舌令从金发罗莉到身高两米的男人婆，从正派的军人到蹲大牢的罪犯，从温柔的剑道女到蛮横的大小姐，从机械师到修女，从被洗脑的战斗机器到楚楚可怜的寡妇，无人得以幸免地都要为之倾心思慕——天理啊！你在哪里？正道啊！你在何方？不过，尽管有着诸多的不满，广井王子却强迫着所有的玩家忍气吞声地接受了“大神一郎是万人迷”这个比“其实耶稣是我小舅子”还要可笑的万年谎言，并无奈地要以大神的视点去进行游戏——“啊啊！大神一郎他又在偷看织姬洗澡了！”“胡说！明明就是你自己选择往浴室前进的！”或许这也是广井王子出于对自我的安慰而设置的规定吧，因为这位鬼才心中永远的痛也正是他的身高——“是王子高还是白马高？”“你的问题很欠抽耶！”

真宫寺樱大概可以算得上是所有男生心目中居家过日子型好女人的典范了，就如同多年前《心跳回忆》里的藤崎诗织一样（现在看来是惨不忍睹，奇怪的是当年怎么会觉得她“美丽动人”的？），樱的温柔可爱也正是男生最无法抵挡的致命魅力。父亲曾是降魔部队的成员，当年为了封印魔物而壮烈牺牲。从小接受祖母和母亲教育的樱是很典型的日本传统少女，终日以穿各种不同款式的和服为乐，指望她穿比基尼比指望看到PSP价格跌破1000还要困难。平日里总是将家传灵剑——荒鹰带在身边，剑术上的造诣至少可以保证在帝国歌剧团倒闭后还有门可以卖武赚钱的手艺，然而没怎么见过世面的个性倒难免要被神崎堇喊成“乡下妹”了。尽管个性平时总是温和可亲的样子，但樱的吃醋能力与小心眼却是花组中最强的，与别人“一哭二闹三上吊”相比，真宫寺樱的“一哭二闹三拔刀”显然有着更为惊人的震慑效果。

神崎堇这个角色的塑造，称得上是系列游戏中最为成功的亮点之一。装扮华丽又有些自恋（雪人：听起来怎么与某人很像……），身为神崎重工财团的千金大小姐，外表妩媚但内心善良……这个女子的无穷魅力也只有等慢慢接近她才能体会得出来。比较可疑的是堇经常穿的紫色外套，没有依靠任何诸如肩带之类外力的支撑，衣服却挂在胸口而丝毫不呈现滑落的趋势，不由得要让人对神崎堇产生出些许小不正经的猜测来。再加上堇一向施展的是“神崎风尘流”，单就“风尘”二字便又赋予了这个女孩更多可供人遐想的茶余谈资来。虽经常以泼辣的形象示人，但在童年的阴影驱使下还是对某种生物流露出了真挚的感情：“大当家的，有蜘蛛呀！”“哦，我刚才在你身上打了个寒颤……”（雪人：“……踢飞这家伙！”）为了替帝国华击团争取到足够的维持资金，神崎堇不惜以牺牲自己的终身幸福为条件，向家中寻求帮助。虽然这场商业婚姻最终被大神一郎破坏（谁知道这小子是不是不甘心神崎家族的家财被别人继承去了），但逐渐走出心理阴影的堇却又因为古妮西露的一句“暴



发户”，再一次陷入了巨大的心理阴影之中。三波段式的“哦呵呵呵呵”笑声堪称是堇的最佳象征，可惜绫小路尝试无数次都因为招来了母鸡的共鸣而宣告放弃，由此可见身为声优该是件多么辛苦的事情：“鸡又打鸣了，是不是生蛋了？”“唬，去死吧！”

玛利亚无疑会成为所有拥有制服情结男生的最爱，有道是“飒爽英姿五尺枪，不爱红妆爱武装”（无条件地想起了老妈那张知青下放时期瞅着挺憨厚的照片，以及“向前进，向前进，红色娘子军”的熟悉旋律），玛利亚的军人气质倒的确很符合那些自己当不成兵就渴望有个当兵老婆恶劣心理的家伙们的胃口——“不过玛利亚的枪没有五尺长的吧？！”“废柴！五尺长的枪算什么！砂包大的拳头你见过没有？！”“……”以“食火鸟”为绰号（突然很想吃火鸡……）的玛利亚背负着外人无法想象的悲痛过去，平日虽不苟言笑，但在某只帝击之狼的花言巧语面前，玛利亚偶尔流露出的成熟风韵却是樱、堇之流穿着棉毛裤跳猴皮筋跳到死也比不上的。比较可疑的还有玛利亚的真实年纪，一头金发挡住一只眼还能弹无虚发就已经很离谱了，明明是中学生都可以毫无心结地喊她“阿姨”的少妇外表，却在履历表上填写着不到二十岁的花样年纪——藤岛康介啊，我知道你有恋姐情结是没错，但也不至于人的正常生理表象开刀做实验吧？在大神来到帝击之后虽被贬职降为副队长，事实上却在处处行使着队长的职责，如此强悍的女人，还是看看就好，成天跟女长官在一起是会感到很压抑的。

说到压抑，就不能不提一提另一个极端的代表。爱丽丝的设定除了要证明无论哪个时代，罗莉都始终会成为潮流之外，更是为了要满足部分人“不但可以看到罗莉，还要可以与罗莉接触”的罪恶心态——天杀的广井王子！你还好意思否认你不是罗莉控？！那句“大哥哥，我们一起睡吧”的台词根本就要比吃羊肉串平白吃到一串腰子还要让人震撼！（赚了？）即使年纪在全组是最小的，爱丽丝与生俱来的超强灵力却是旁人无法匹敌的。就算是以“天真无邪、活泼可爱、纯洁真挚”这样的形容词来加诸在爱丽丝身上，也无法抵挡住广井王子那明显不怀好意的罪恶之手——那边厢大神又在跟爱丽丝眉来眼去了！啊啊，太正时代的小女生就已经那么早熟了吗？！呀呀，大神一郎你不知道勾引未成年幼女是违法的吗？！呜呜，三年级时坐在我右前方曾借我半块橡皮没还的小女孩现在人在何方啊？！或许爱丽丝的心智还不成熟，但在占有

程硕	还有一个月就要高考了，太兴奋了，班主任马上就要将GBA还给我了，我的GBA已经静静地躺在那里1年半了，我想电池已经漏液了吧！
读者资料	19岁，男，101500，北京市北京师范大学密云实验中学，兴趣：PLAYGC

欲方面的旺盛心理却是在与蔻库丽可展开“大神一郎争夺战”时就显山露水一览无遗了。比较有趣的是，爱丽丝一直抱在怀中的小熊玩偶，在今年LV时装发布会的推动下令小熊造型的挂件成了今年巴黎时装的热门产品，不得不叹服藤岛康介可怕的预见能力啊！（“贝露丹蒂穿过的那件高叉泳装也是今年的潮流所向耶！”“废柴！今年明明流行的是一体化无肩带透气性设计好不好！”“…………”）

桐岛神奈的登场是个很让人无奈的设定，身高近两米的可怕身材不去为日本篮球队争光还真是浪费。平日就丝毫不注意形象地大吃大喝，身上除了汗臭味之外绝不会出现半点让人想入非非的气息，空手道的强悍与家传料理的吃死人不偿命都是考验男生生理与心理承受能力极限的最佳工具——第一次见到神奈的人绝对不会将她往“女生”的字眼上扯联系，而毫无品位的着装和拍肩膀就叫“哥们”的爽快性格，更是刺眼夺目地将“男人婆”三个大字血淋淋地挂在了神奈的脖子上——不过再男子气概也好，她毕竟还是身为女性队员之一，尤其是在见到某些滑腻蠕长的爬行动物时，神奈表现的还是很女人的：“有蛇啊——”“神奈，不要怕！快抗着我一起逃！”“……”更加让人胸口隐隐作痛的是，神奈的声优还是那欧巴桑级的田中真弓（“我知道！一定是田中公平的姐姐吧！”“……兄弟们，给我毫不留情地抽死这小子！”），眼前时时飘荡着桐岛神奈抓着顶破草帽就在大声吆喝“我要成为海贼王”的景象——但愿这只是场噩梦而已……

李红兰的中文水平，与夏季放了三天没喝的永和豆浆以及男生穿着连续踢了一个礼拜的球都没换洗的袜子，可以并称为世纪初三大恐怖事物。虽然设定上是出生自中国，但完全不敬业的声优连句“你好”都学成了说起来仿佛葡萄牙语的笑果，这李红兰的搞笑水准还真不是普通的相声演员就可以达到的境界。灵力水平在组内可以排上倒数，发明创造的能力却毫不含糊——前提是得有人先坚强到试过她的发明还能保证全身而退的。满脸雀斑、古怪的关西口音……种种迹象都昭示着广井王子是在为樱、堇等人寻找可以衬托鲜花的绿叶，也导致了红兰与神奈成为了帝击队伍中人气最为低迷的两位角色。然而李红兰毕竟还是有她的可爱之处，尽管不明白为什么在日本人的心目中，中国女孩就非得穿着剪裁十分大胆火辣的旗袍（另一个典型特征就是大多会梳着一个包子般的发型），但穿



着红色旗袍的红兰好歹也是人气MINI游戏“花札”的传授者——所以说广井王子缺少对中国实际国情的调查，中国的国粹娱乐项目明明是麻将才对……（雪人：好孩子请自动跳过这段，不要听妖怪狸猫的胡说八道！）

织姬是后来新添加的角色，巧克力般的肤色却号称“意大利的红蔷薇”，这本身就让人平白流了一身冷汗。而其战斗时从手指释放光束的攻击方式更是令玩家浮想联翩地想起了“六脉神剑”、“一阳指”等中华传奇武学。让人赞叹的倒是声优那化腐朽为神奇的专业演出，比起李红兰说到死也让中国人日本人都听不懂的汉语来说，织姬的意大利语显然掌握了舌头打卷和发颤的基本要领——单是发动必杀时华丽的卷舌音，就是我辈唱京韵大鼓唱到吐血也学不来的。相较之下，一直与织姬在同一组的雷尼显然就要沉稳许多。由于其名字实在又长又难记，“雷尼”反而成了绝大多数人对她名字的最终印象。虽然第一眼看上去也是个男生的模样，不过与神奈不同的是，雷尼的瘦小反而更符合“少年”的形象，所以也不愁在同人界没得发展。冷口、冷面、冷心，基本上要将雷尼看成是绫波丽的太正年间版也无不可——不过这EVA零号机陡然换成了光武，双齿蝼步甲变成了蒸汽水锅炉，无论是外形还是内在都相差得不止十万八千里。雷尼的冰冷忧伤，与她的童年有着深切的关系，只有在真正接近她并了解她之后，才会逐渐发现她的可爱——“在浴室怎么又遇见雷尼了？！倒霉……”“那你想遇见谁？”“只要不是洗衣板就行！”“…………”（雪人：绫小路真的很欠揍啊！）

当然，即使不是戏份很重的女配角们，在《樱花大战》里受到的待遇也绝对要比随便从街上抓来的阿猫阿狗强。帝击的三位女侍应生原本在人数上就要胜过香奈尔剧院，而日本传统式的女性形象也在第一时间就给予男生极为亲切的感官认识。藤枝菖蒲与藤枝枫俩姐妹再一次验证了“姐妹花”间差距不会太大的事实，姐姐的温柔成熟和妹妹的洒脱干练都是给抱有“得到长官的爱情就能少奋斗三十年”等不良念头的男生用来发白日梦的绝佳对象，不过“我的姐姐是天使”这样的无厘头剧情在玩家的眼泪刚随着帝击全灭流干而出现的时候，HP全满SP全满的治愈系法术一登场，“啊啊，我的女神呀！”的哭天喊地就立刻充斥在《樱花大战》的最终BOSS战场上——原来那个副司令是原名“贝露菖蒲”的吗？至于加山雄一这个角色的设定，大概算得上是整部游戏中最出彩的地方之一。身为月组队长并曾是大神好友的加山，显然并没有沿袭大神花心滥情的恶习，而与现实无异的糟糕女性缘，也很容易在惺惺相惜的同时赢得男性玩家的好感——比较可疑的是那任何时刻都会出现在加山身后的巨大布景板，其花样多变和超乎常理的便携性能，都让人每次在打量加山的同时，目光都要时常分心地转而去偷瞄他白色西装的夹层里是不是存在类似异次元空间袋之类的未来产品。

值得KUSO的还包括系列自始至终都引以为豪的战斗机体——光武，顾名思义，也就是“光着膀子练武”的意思，平白给期待帝击女生有所演出的男生们一个

周成	白天想，夜里哭，做梦都想买掌机。
读者资料	16岁，男，300350，天津津南区咸水沽镇北泽村1区4号，兴趣：玩掌机

想入非非的借口。（雪人：不要误导没玩过这款游戏的读者好不好？！）几乎所有第一次见到光武造型的人，都会忍不住要动手把电视屏幕或者电脑显示器擦擦干净："那个……真的不是公共澡堂里烧热水用的锅炉吗？！""那个……可爱的女孩子们就是在那里面洗澡的吗？！""……"好在广井王子为了怕引起从高达一路走来的忠实机械饭的愤怒，改头换面重新给光武下了一个新的定义："你不是不爱看机械人题材的动画吗？那你怎么还这么着迷于神崎堇呢？""唬，你这废柴！光武明明就是灵子甲胄来的！"



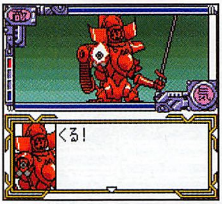
虽然《樱花大战》系列发展至今已经到了正统的第五代，帝击加巴黎的女生就足以让大神一郎一天安排一个周末还得加班（雪人：-_-# 绫小路你到底想暗示什么啊？！），然而单就掌机上发行的游戏来说，《樱花大战》显然还没来得及将巴黎与纽约篇的女孩子一同搬上掌上荧屏。

动画版的《樱花大战》最初是以OVA的方式发行，共分为《樱花灿烂》和《轰华绚烂》两部，其制作水平和剧情编写都还说得过去。遗憾的是，乘胜追击的TV版动画却将剧本照最阴暗晦涩的方式编写，无形中造成了动画在品质上的低下，也是被樱战迷拒绝承认的东西。而真人舞台剧和不定期推出的歌谣集，则从另一个方面展示了《樱花大战》系列的无穷商业价值。

比起家用机平台上各个版本的《樱花大战》的风光无限来说，掌机版的《樱花大战》无疑是最不起眼的存在，甚至由于它的影响力实在有限，而不被广大的忠实玩家列入正统的系列作品当中。事实上，掌机上发行过的《樱花大战》确实还不止一款，只是因为年代久远导致一些没什么价值的作品都被遗忘了，或许只有真正的究极骨灰FANS才会真正了解到在掌机上究竟发行过多少款相关游戏吧。

2000年7月28日推出的Gameboy版《樱花大战GB 檄・花组入队》，则标志着樱战系列首次在除了SEGA之外的其它平台上推出原创作品。本作以初代《樱花大战》的故事为背景，采用了新的主角和原创剧情，并可与6月25日发售的"POCKET SAKURA"计步器联动。以往《樱花大战》的游戏都是以AVG的形式来进行，游戏会较为注重主角和人物之间的关系。而在GB版的游戏里面，游戏会以育成模拟的形式来进行，玩者要扮演"花组"的见习队长。在一个月的受训期内，玩家要和花组的队员一起接受训练，务求令角色的能力达到一定的水平才有机会遇上特别的事件。所以玩家如果要吸引到女孩子们的垂青，或者令某些特殊事件发生的话，就要令到自己的能力达到一定水平才可。而整个游戏里面总共有超过300个大大小小的事件发生，当中一些更会影响到结局出现不同的分支。因为这个原因，如果想要发掘游戏里面所有的结局就可能要完成游戏多次才可。

《檄・花组入队！》的另一个特色就是与当时发行不久的《口袋妖怪 金・银》一样，可以透过计步器"POCKET SAKURA"将资料上传到GB版的游戏里。在这部以触发时间为主要线索的游戏之中，部分的隐藏事件是需要借助POCKET SAKURA才可以发生的，也明目张胆地将SEGA骗钱的意图发挥得淋漓尽致。



与正统游戏系列还有一个不同之处就是，虽然仍然以帝击为主要舞台，但主角却并非是人人得以诛之的大神一郎——反正又是一个油嘴滑舌的家伙就是了，兄弟们，一样给我扁！



《樱花大战》的系列主题都围绕着"爱情"做文章。的确，也没有哪款游戏能够像《樱花大战》这般能将浪漫与感动无时无刻都升华到一种极致的：无论是樱花飘落，还是伊人回眸，每一处细节都拥有着让玩家久久难忘的动人魅力。游戏里的每一个女生都是现实社会里相应性格女生的写照，也最大程度上满足了不同喜好的男生的需要，单从这一点上来说，与邪恶战斗到底的少女们所拥有的爱和信念，就不是其他单纯照搬《樱花大战》套路的三流游戏可以媲美的。

虽然SEGA最终结束了自己在家用机硬件上的历史，但并不代表着这个曾经成为其顶梁柱的系列游戏也宣告完结。遗憾的是，由于富泽美智惠出嫁后退出声优界，让神崎堇这个鲜活的角色过早地就要与银幕道别，多少会让玩家感到不舍。在经历了《樱花大战5序章》的尝试和摸索之后，进入新世纪的《樱花大战》又将怎样交出一份新的答卷呢？

这样的结尾或许有些郑重，但在纽约星组的演出到来之前，不妨先让我们回味一下在那个樱花纷飞的季节里所经历过的所有记忆吧！

掌声未歇，幕布半启……下一首咏叹调，或许同样精彩！

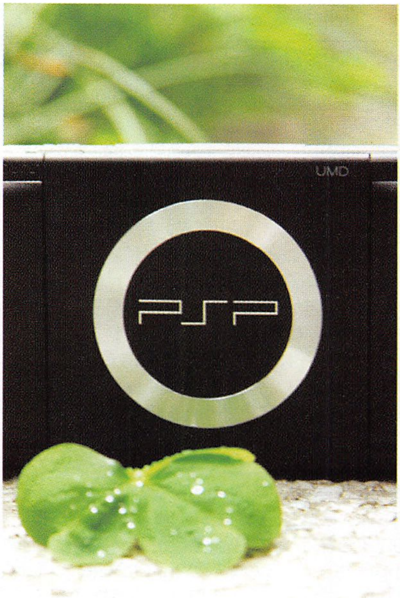
王博	《PG》给我枯燥的高三生活带来了新鲜的养分。
读者资料	19岁，男，157100，黑龙江海林市地税家属楼3单元601，兴趣：电脑、看PG

硬的美学

文/摄影/李紫烟@米猫　责编/雪人



←渐行渐远，不寂寞，不服输，爱上你。

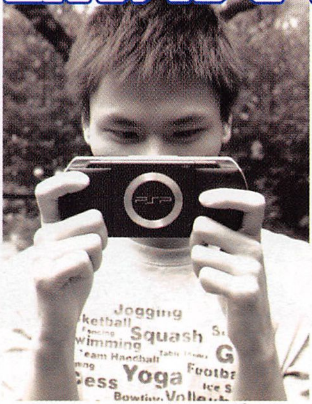


↑如一片绿叶，包容着她露水般闪烁不定的情感。

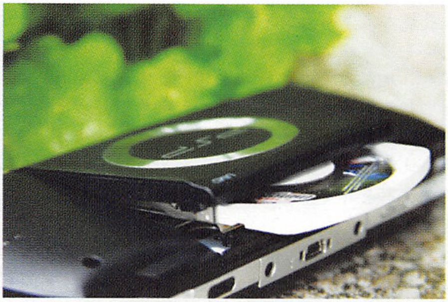


→时光流穿，还是如水，带走回忆，带走过去。

玩家美学



←我希望他心里的人还没出现，我担心他泡面吃得太多了一点。



↑得到天空，失去大地。

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！

百物语

第十回

责编/翔武



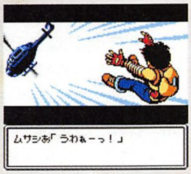
相信很多人都看过丹尼尔·迪福的《鲁滨逊漂流记》，那时我们就常常幻想，如果这样一个环境摆在我们自己面前，我们应该怎么去面对，甚至有时还想自己去亲身体验一下。但是这个故事毕竟不是真事，如果真有这种情况摆在我们面前，而我们也没有丰富的经验，一定会应付不了的。但是有没有这样的游戏呢？



在1999年6月著名的游戏厂商KONAMI在GB上推出了一款以孤岛生存以及冒险为主题的游戏，名为《Survival Kids 孤岛的冒险者》。由于这个游戏的自由度比较高，系统优秀，在发售后受到了好评，最关键的一点是这个游戏满足了一些人的冒险心。在一年后，这个系列的第二作《Survival Kids2 逃离双子岛》仍然在GB上推出，这一作不但沿用了前一作的一些系统，而且还在原有基础上做了改善。下面就简单的介绍一下这个系列。

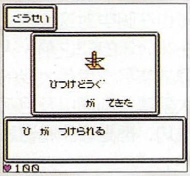


这个系列从第一作开始就用了双主角系统，不过基本没什么区别，只是你用的主角在冒险中会遇到另外一个主角，不过在第一作中把自己合成的一些物品送给副主角作礼物，增加好感度的设定倒是很有意思。到了第二作，双主角系统被继续沿用，而且根据游戏开始的选项，会决定游戏的开端不同。这样一来这个游戏就像被分为多版本一样。



这个游戏最大的亮点就是合成系统了，就像真正的野外生存一样，需要自己收集各种材料，自己做需要的东西。包括生火工具、鱼竿、斧子等，都是需要自己制作的。感觉像在亲身体验似的。在第二作中，不但这个系统被完美保留，而且还进行了进化，新增加的分解和加工系统使游戏又增添了不少乐趣，分解系统可以把合成好的东西或者一些完整的道具进行分解，并且可以再利用，给游戏提供了不少方便的地方。然而加工系统就不是那么常用了。





在游戏中占最大的部分就是冒险了，本作的冒险方式是用不可思议迷宫的方式。用这种类型的好处是可以增强游戏的战略性，尤其是在玩家遇到凶猛的野兽时，每走一步都关系到自己的生死，体现出了在丛林中生活的危险性。不过也有不足的地方，不可思议迷宫这种方式的战斗实际上并不适合于这个系列。《风来的西林》是一款不可思议迷宫类型游戏，在游戏中西林拥有各种有效果的武器和各种卷轴，在遇到怪物时，使用不同的武器和卷轴会使战斗更有意思。而在《孤岛冒险》这个系列中，主角一直都是在用刀、弓、斧等武器和野兽战斗，虽然是在决定每次行动前都要考虑一下，但是由于应用在战斗中的道具不多，使得战斗缺乏多样性，这样的话不如借鉴强调动作的《赛尔达传说》战斗系统。



在第二作中，不仅设计了多开端，还设计了多结局的系统。根据游戏中主人公在孤岛中的生存时间以及触发的事件和拥有的物品来决定游戏的最终结局，相信很多玩家曾为了最佳结局而挑战生存天数以及去寻找传说的秘宝吧。也正是因为这些原因，这款游戏能让人反复回味。

目前，这个系列的续作已经确认在NDS上推出，名为《LOST IN BLUE》，在这个游戏中，各种系统将得到强化，借助NDS的各种机能使游戏变得更有意思，让我们期待它的表现吧。



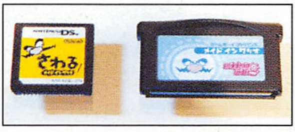
合久必分之捍卫者 Vol.10

文/逆转ACE：nakazawa
责编/天意

任天堂在2001到2004这四年间享受了其在掌机界的二度称霸，但分久必合、合久必分的定律在历史的进程中依然发挥着效用，这也是业界竞争的必然。正如同七年前Bandai和SNK的揭竿而起，随着时代的变迁，又有新的势力开始眼红起老任在掌机领域的独大，且个个都是来者不善。通信领域的老大诺基亚已不安分于移动电话市场，家电业巨头Sony借着PS2轻松获得家用机第二次次世代大战后的余威对前景旺盛的掌机市场垂涎三尺，IT业的霸主微软同样也在暗中对这块诱人的大蛋糕虎视眈眈……，在2004年的E3之前，人们都已能嗅到这场群雄逐鹿的掌机次世代大战的临近。掌机携带市场的巨大前景、利润以及目前任天堂在这方面所获得的成功，都是吸引和诱惑如此多的业界巨头青睐于此并投身于这场重新划分掌机版图的争夺战的原因，而“携带的成功”则正是触发这场旷世大战的导火索，任天堂这位曾经的成功者将在激烈的大战中竭力捍卫自己的疆土。



如今的任天堂已不是横井为先锋的时代的那个自大和冒进的任天堂，现在的他们更善于审时度势和控制自身发展的主导，说简单一点就是更能感应到危机感，新世纪的掌机界在初期虽是一片太平，但老任明白，新势力参入瓜分掌机领域将是必然，GBA王朝的存在周期也肯定比先辈GB短暂得多，新一轮大战的开战时间将会很快到来，而自己将要面临的对手也都肯定会比当年的Bandai之流更为强劲，事实也确实是这样，不同的是现在的任天堂并没有因为GBA的风光就放慢发展脚步，反而是埋头于提早为下一代掌机的开发作准备。当2003年末诺基亚的具备电话功能的游戏掌机N-Gage发售以及Sony宣布进军掌机市场，任天堂也于2004年初透露了新掌机DS的相关情报，并出展当年的E3大展，成为当时展会上的焦点之一。



DS的出现让整个业界的眼球为之一亮，双屏、触控、Mic声控以及无线联机等新特机能让人不得不佩服老任的创意，也让人期待运用了这些机能的游戏的创新玩法，同样是机能大改进，相比于95年华而不实的VB，这次DS的路线更为务实，除了其机能本身符合时代的需要之外，大量的厂商跟进以及更为实惠的价格是其优于前辈的关键，而之所以能够吸引如此之多的软件商还得益于GBA时代任天堂软件政策的改善（这个政策也出现了让人遗憾的GBA烂作泛滥的现象）。经过E3以及之后大半年与PSP针锋相对的宣传大战后，2004年底DS在北美和日本相继火爆发售，让人们对这款掌机的前途憧憬不已，除了那一系列的新机能外，增加键位、双卡糟向下兼容GBA、更为优质的画面和背光等这些细微的特点也是不可忽视，同时在耗电方面也继续发挥老任一贯的省电传统，并采用内置锂电，尽管在3D画面表现上相比PSP略有所差，但极为出色的音效倒是值得夸耀一番，软件载体依然采用卡带，容量更大但体积反而更小，让人不得不佩服其高超的压缩技术。因为附带手写笔和支持触控的机能，以及内置聊天室软件和几款开发中的翻译、学习等周边软件，主机的设定和功能看起来更接近于PDA，并且任天堂也表示过不排除DS往这方面发展的可能，不过关于这一点也曾让国人拿来调侃，而且都很有意思，比如由于DS外形接近于文曲星则可将其混入课堂中玩耍，以及可以利用DS的局部无线通信的手写聊天功能来取代课堂上传统的小纸条等，但不可否认的是正因为DS具备如此之多的新特功能以及附加拓展，其所面向的消费年龄层也将比GBA宽广得多。





尽管DS游戏能与GBA卡带互动，但并不代表着DS就一定是GBA的后续机种，虽然任天堂很少从正面表示过相关说法，但传闻中的GBE才是任氏香火的正统，而DS只是类似当年VB那样作为争取和延缓时间的旁系来为下一代主机的降临铺路，也有说法称DS是任天堂用以对付主敌Sony PSP的副将，在目前DS与PSP势均力敌的情况下，其胜之则最好不过，倘败于PSP，那么便等主将GBE前来收拾残局，任天堂真的为自己留了这么一手吗？让我们拭目以待。

白宇	不要花太多的时间在游戏上，太累的话就不能真正地享受游戏了，别忘了，游戏嘛，开心最重要。
读者资料	14岁，男，750001，宁夏银川前进街常青巷4-6-102，兴趣：RPG

文/pmgba maple 责编/天意

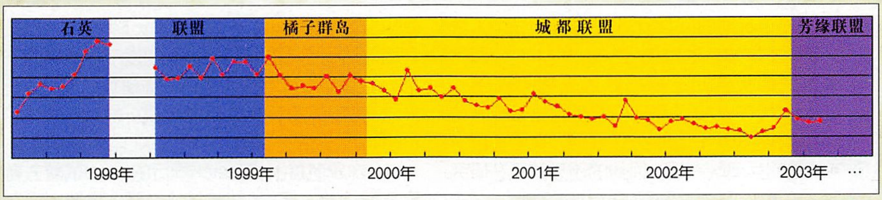
再现「口袋妖怪」的传奇历史

口袋传

连载·第九回 Pokemon动画的发展

从现在开始，Pokemon的发展逐渐面向世界，并且横跨了多个领域，所以本文在记叙的时间前后会有所出入，希望不致影响阅读。（接上期）

如今芳缘联盟的进度也快接近尾声了，相信不久后就会有新的大陆、新的冒险等着大家。虽然Pokemon比起七八十年代的经典动画不过是刚刚起步，但也影响了一代儿童。当年观看关东的朋友现在大多也已长大了，现在的孩子坐在电视机前无忧无虑地观看自己喜欢的动画的时候，又如何能知道它们当年发展时的辛酸呢。



下面来看一下Pokemon的TV6年来在日本的收视率曲线图，从动画开始播放到闪光事件发生，Pokemon的收视率总体上迅速上升，在经历了停播后的一段空白后，收视率保持着一个稳定的趋势，现在不少人将最初的关东联盟定为Pokemon TV的经典不是没有原因的。自橘子群岛开始，收视率经过了小幅下降后重新保持了稳定，这个时期可以说Pokemon基本确立了一个稳定的观众群。到了城都联盟的时候，精灵的数量随着游戏从151只增加到251只，但不知是否是由于过长的剧情所累，持续下降的趋势开始变得明显，到了城都联盟末期，或许是受到新精灵以及最终联盟挑战的刺激，收视率终于开始回升，在芳缘联盟播放时终于恢复到了首播时的位置。2004年的收视率统计尚未明了，但我们相信芳缘联盟依靠着新的大陆以及不断改进的制作理念一定可以展现出更好的风貌。



石英联盟末期，Pokemon向世界发展的实力已经成熟，1998年9月7日，经过英文重新配音、修改的Pokemon第一部登陆美国，在全美111个电视台播出，首发当天立刻创造了收视率记录。事实上这次大捷除了动画本身外还有另一个原因，1997年底的闪光时间在美国掀起了一阵波澜，美国大众都意欲一睹这部造成轰动的动画的真面目，所以收视率如此之高也不足为奇。





与此同时在游戏方面任天堂也乘势而发，《口袋怪兽·红/蓝》作为《红/绿》的海外版在美国上市，借助Pokemon在日本取得成功的销售经验，Pokemon在美国的市场也是一片大好。



之后Pokemon的动画不断被翻译为多种语言，在六十多个国家播放（说句题外话，上次听了朋友传给笔者的一些各种语言版Pokemon动画主题曲，包括陈浩民、陈慧琳等演唱的粤语版，真的是听一首都有一种感觉，不论语言如何，那股独特的旋律在观众心中永远不会改变）。中国方面对Pokemon的引进较迟，其过程在本文第二回已有说明，这里不再赘述。最后引用久保雅一的一句话回馈给所有喜欢Pokemon动画的读者，玩家们不必对Pokemon的动画失望，因为“在Pokemon的背后，始终有一群没有失去童心的创作团队，带领大家回到温馨的七十年代”。

METAL GEAR AC!D



2016年，美国，大型喷气式客机326次航班在高达三万五千英尺的高空遭到不明身份的恐怖分子劫机。他们使用了肌肉松弛剂维库溴铵——一种被人体过量吸入会致命的危险化合物。在517名成为人质的乘客所在的布满维库溴铵的机舱中还有参议员Hach——传说中即将成为下一任美国总统的重要人物。

同一时间，在南非Moloni共和国的Lobito岛上，被谜之武装佣兵集团占领的物理化学研究所内出现了一个男人的影子。那个男人的名字就是Solid Snake。

格林威治标准时间1点13分，Snake一个人抵达Lobito岛岸边，他首先与Roger McCoy取得了联系，他被告知之前被派遣去的HRT部队Spenser（以SWAT为基础的擅长阻止恐怖活动战术的特种部队）已经失去了联络，实验室被一支不明的佣兵部队占领，而他的任务就是在研究所中找出那些绑架者想要的Pythagoras。

在此之前，劫机者向美国政府提出要求在10小时内交出Pythagoras，否则包括Hach在内的所有乘客的生命安全都无法得到保障。Roger被指派负责解决这次事件，他只身找到了Snake隐居的地方，说服他出马帮忙。

这次的事件与BEAGLE公司有着很大的关系，它表面上是一家世界上最大也是最受尊敬的跨国多元公司企业，由于提供了大量资金让饱受战火摧残的Moloni得以全国性地重建，所以Moloni政府禁止了进入研究所或会见Flemming——Pythagoras研究计划的负责人，还声明这会是一种非政府事务的干涉。

在进行潜入之前，Roger向Snake介绍了Alice Hazel，她是一个出色的超能力者，能力有心电感应、星状体投射和远距离透视，她能感应到研究所内的画面和事物，将担任Snake的领航员。“Roger，你不是在和我开玩笑吧。你指望我在变戏法和水晶球的帮助下完成这项任务么？我现在没有心情去理会超能力热线电话。”Snake对超能力的说法显然不以为然。“你没有必要相信我的能力，但我会很感谢如果你能停止像对待一个美国商店的占卜师一样地对待我。也许你会很困扰将你的生命安全托付给我，不过对你来说最好还是信任我。”

Lobito物理化学研究所大门外可以看到一些士兵在门前把守，不过这对经验老道的Snake来说完全不成问题，他设法转移守卫的视线后顺利地通过了大门。有人突然使用了HRT的紧急联络频道切入了Snake和Roger的对话，他自称是这间研究所的工程师，名字是Gary Murray，被关在了北边的控制室，并且好像知道Flemming的下落。卫星照片显示在北边有一栋建筑，Snake在Roger的要求下前往那里寻找Gary，询问他Flemming的所在。

326次航班上，与Hach同行的Lena试着去看到底发生什么事，她刚离开就有两个身影出现在Hach的面前，望着眼前这对能说话的木偶，Hach脱口而出：“我、我的天？！木偶不应该能说话！这一定是……那个该死的小孩，一定没有错。”木偶姐妹中自称姐姐的Frances杀死了飞机的驾驶员和副驾驶，并在他们脸上刻上了数字1和14。当她们离去后，归来的Lena证实了驾驶员的死亡，飞机正由自动驾驶系统操纵，并且说发现尸体时闻到了汽油的味道。

Roger发现了占领研究所的是Leone部队——一群反对Moloni共和国的武装分子。Leone部队实际上是一些被其他人雇佣的佣兵，他们由来自很多不同国家的士兵组成，并不是为了什么政治理想而作战的，显然是有人雇佣他们来占领这家研究所的。

在前往控制室的途中，Alice凭借感觉为Snake指出了通路，不过Snake进入Alice所说的入口后却见到一个自动巡逻的机器人警卫，停止了它的机能后Snake看见人影闪进一间房间，他追了上去找到了Gary。根据Gary提供的情报，Flemming被带去了东边的居住区，虽然他没有见过Flemming，但是听见他大吼“我可是Flemming！你们到底在干什么？！”Snake嘱咐Gary留在原地别动，等他完成任务后来接他，然后向下一个目标居住区出发了。

通往居住区的路被一堵墙阻断了，这堵墙看起来刚被修复过，墙面和玻璃一样滑，Alice感觉到办公楼西边有一个武器库，如果能找到一些C4炸弹的话就能破坏这堵墙。Snake来到武器库，根据Alice的指示去到了二楼，在解决掉一些

马剑峰	做掌机迷真幸福，可以随时体验浓缩于掌上的感动，掌机最高！
读者资料	18岁，男，225009，江苏扬州新能源C区11幢102室，兴趣：打机、睡觉

装有机枪的监视摄像机之后，拿到了一些C4。

Roger收到了总部传来的新的情报，已经确认了Pythagoras是这个Lobito物理化学研究所所进行的一项研究计划的名字，作为负责人的Flemming在这所研究所从事药物有关的实验和产品。研究所用高额酬金召集了来自很多国家的应证者用来做人体实验，为了掩护这些所作所为Flemming才选择这个隔离的小岛。但是这个研究所的赞助人BEAGLE到底是什么？又隐藏了什么？只有找到Flemming后事情才会有眉目。

326次航班上，Hach和后面座位上的Minette进行着交谈，小Minette独自一个人乘飞机去见爸爸，而木偶姐妹也在交谈着。

“啊啊啊！真可怕！一件可怕的事情发生了！救命，姐姐！我好害怕……我该怎么办？！那、那个在后面的空中小姐，她、她全身都是血……她被杀了！这架飞机上有一个恐怖的杀人狂，姐姐！”

“是你杀了她，对吧？”

“为什么你那么容易就发现了？真没意思。”

“你按我说的做了吗？”

“是的。我用一把刀在她的额头刻了一个11，就像你告诉我的那样。”

Hach与白宫取得了联系，听说那里有一个远距离透视者，就让目前唯一可以行动的Minette和Alice对话，Alice要求Minette根据她的指引寻找飞机上的炸弹并进行拆除。

Roger向Snake讲述了Harold Burton的事件：Burton家族拥有一家很大的石油公司，Harold Burton，他们家族企业的首脑，在大约一个月前被残忍地杀害了。发现他尸体时上面布满了很多刺戳的伤口，有几百个。最初，当局认为杀人动机是单纯地因为怨恨，但是异常惊人数字的刺戳伤口之外，还有一个疑点是他的尸体是全裸的，除了一个在他头上NEKAL牌子的睡帽，这个杀人事件对Burton来说是一个羞辱。几天之后，当局宣布了Burton的四名保镖为案件的嫌疑——四个全都失踪的人，可是他们没有任何确实的证据来证明这些保镖做了什么错事。后来，四个保镖都被发现已经死了，就连FBI（联邦调查局）都无法明白究竟发生了什么事。那时正是Alice追踪到四个保镖，并引导FBI找到四具尸体。这仅是她所做过的任务中微不足道的一个。

Alice感觉到Flemming在居住区的东侧厅附近，但是当Snake接近东侧厅的时候，Alice看到一个预兆——一支异常巨大的枪的枪管顶在Snake的额头，然后开火。奇怪的是Alice在Flemming被关押的区域感应不到任何守卫的存在，Gary通过无线电告诉Snake他正要前往的房间被一种特殊保安系统所控制，只有通过视网膜扫描校验才能进入，如果在东侧厅的终端机登记资料的话，也许可以通过校验。

Snake在终端机输入Roger可能提供的密码后，终端机突然开始自动扫描，然后判定来人是Hans Davis，虽然很不解，不过Snake作为Hans Davis通过了保安系统，然后继续顺利通过了其它的门，找到了一个被蒙着头绑在角落里的人。突然间Leone带领士兵们冲了进来，Snake陷入重围，Leone对Snake一阵冷嘲热讽后开枪杀死了被蒙着脸的人，正当他想对Snake开枪的时候，一个手雷扔了过来，Snake趁机逃出。

“根据阴阳学，在春天刚来的时候找到蝴蝶代表着一年的好运。事实上，找一只黄色的蝴蝶或者金凤蝶都会带来好运，不过白色的蝴蝶则代表坏运气。我是一只带来好运的金凤蝶。”Snake在这个自称“金凤蝶”的Teliko的帮助下成功从北方出口脱险，她是HRT部队的唯一幸存者，Roger当联邦调查局的巡视教官时Teliko是他的学生，她一直把Solid Snake作为心目中的英雄来景仰。

Teliko目睹了真正的Flemming被带去了BRC-026，她进行了跟踪并仔细观察了他的脸，而被杀死的人不过是个假冒者，Leone可能是故意让Gary逃走，让他以假情报带领Snake走上错误的方向。Roger命令Snake和Teliko一起前往BRC-026，并且很快查到了被保安系统误认的名字Hans Davis。

Hans Davis几年前曾是这家研究所的最高负责人，他是Flemming的上司，主持过各种各样的研究企划，他还以研究所所长的身份向BEAGLE贷款，不过在这之前就没有资料了。当Hans来到这里的时候，目击者证明当时有数十个孩子也被用船送到Lobito岛上，后来没有人能再看见他们。当地的居民说孩子一群群地被拉上船就仿佛看到《吹笛子的人》（格林童话故事）中的情景再现。那些孩子可能被用来当作新药品的人体实验的材料，Gary说新药物的实验病人被强迫睡在仓库里，而且被捆绑得和沙丁鱼一样。一个事故的发生令他们中的大多数都死了，他们就这样被紧贴在一起生活了很长一段时间，很多人都死在那里。

Gary趁着Snake吸引Leone



张斌	游戏可以让人忘记现实中的烦恼，但它毕竟是虚拟的，正视现实才是王道。
读者资料	18岁，男，250002，山东济南市中区郎茂山北二区8号楼3-401，兴趣：动漫游

部队注意力的时候一个人偷偷来到了BRC-026，他的目的是得到ACUA的研究资料，构造公式、生物合成/新陈代谢的路线，还有临床实验的资料，这些能使他成为亿万富翁，因此他要找到Flemming为他破解密码。“现在我离BRC-026只有扔一块石头的距离远。要不要比赛看看谁能先找到Flemming？如果Flemming破解了密码，他对我来说就彻底没用了。毕竟，这个世上不需要两个ACUA的开发者。”

除此以外，Gary还透露了Pythagoras和一个叫“合金装备”的武器有关的事情，而Snake是否在某方面和那个研究有关，为什么他能在核对视网膜时能顺利通过，还有为什么他被当成Hans Davis，想弄清楚这些问题，必须先于Gary找到Flemming。

到达BRC-026后，Alice突然提到了《吹笛子的人》，某个瘦长的吹笛者解救了一个被猖獗鼠害困扰的镇子，然后和一大群孩子一起走到不知哪里后消失了，它是一个真实的故事，在1284年6月26号的晚上，在Hamelin村内有大约130个孩子全部一起消失了。Snake突然感觉到一阵头疼，一个莫名的声音传到Snake的脑海中然后转瞬即逝：“Hans……醒过来，Hans……Hans Davis，睁开你的眼睛。”

BRC-026内使用了特殊的开启/关闭仪器开控制每一部分的门，需要这个建筑内的各种终端才能打开，站在一个终端上相应的门就会自动打开，不过离开那个位置则会造成门的关闭，两人以上的队伍才能通过。因此Teliko留了下来，Snake一个人通过通气口攀爬出去前往Flemming的房间，迎接他的却是Gary。

“欢迎回来，Hans。”

“什么？Gary！难道你已经……”

“什么？杀了Flemming？当然还没有。因为我就是Flemming，而你……你则是Hans Davis。欢迎回来，Hans。”

“这到底发生了什么事？！ 啊啊！我的头……噢！”

恍惚之间Snake看到无法解释的景象——Flemming和Hans在讨论着一些事情。“从未试过人类蛊毒仪式，有谁会知道它到底要花多久时间？”“我们有的是时间，只需要耐心地等候。你赌哪个孩子，Felmming？”“我认为是104号。”“104？他有一副很精致的骨骼，我在他身上看不到潜在的Neoteny（注：幼虫的成熟期），完全没有。”

强烈的电波干扰中断了Roger和Snake的通信，使他听不到Snake和Flemming的对话。Flemming说Snake还没有完全恢复记忆，实际上Snake就是Hans Davis——BEAGLE的主管，同时还是这家研究所的负责人。BEAGLE表面上是世界上最大的跨国金融公司之一，给世界上各个发展中国家提供急需的援助和支持，实际上是一个为了满足美国政府和金融圈中的高官权贵们无底欲望的巨大军需用品提供商。BEAGLE一边用运输机提供人道主义的援助给那些难民，另一方面却送去枪支和弹药，有时甚至伪造出危机。各种各样的悲剧性事件都可以伪造出来，这样BEAGLE就可以在长久的Moloni冲突中无限地获利。那些悲剧性事件就会逐渐演化成军事行动、扩大战争，然后就是在军事方面所需要的巨额开销。BEAGLE就这样在战争带来的商机中牟取巨额利润。

Flemming坚持说当Snake变回Snake的身份时一定为自己制造了虚假的记忆，为了忘记自己曾经是Hans Davis。Flemming的理由是Snake曾经提到过Neoteny这个词，虽然那些BEAGLE的主管们喜欢把其称为“思维扭曲者”或是“傀儡主人”，不过唯一熟悉Neoteny这个专门术语的只有他们两个人，那是Snake的记忆正在逐渐恢复的证明。

Snake隐约想起看到过许多小孩子曾经在这里竞争。“那一定就是我们曾在这里举行的蛊毒仪式的景象。”Flemming回答，“只要一点更多的时间，你应该就能想起所有的事。你是Hans Davis，你曾在这里进行过研究，和我一起。当你的记忆恢复的时候，你回想起所有的一切的……没错，你赢了赌局。我当时赌了104号，不过最后的幸存者，同时也成为了Neoteny的是……你选的16号。16号有着所有的正确的要素，就像你和我所想象的那样，当那些人和ACUA一起被下药的时候，16号获得了控制他们的权力。”

“你得帮我，Hans，我被威胁了。我的女儿Constance成为了人质。16号要向我们两个报复，这是一个打劫。”

“326次航班？”Snake的反应非常快。

“是的，这段时间内16号一直和我联系。驾驶员和副驾驶员都已经被杀了，而且他们的尸体还被刻了数字，你难道看不出来发生了什么事吗？16号正通过那些雕刻来叫你，说‘我永远也不会让你忘记。你是Hans！’这是16号打击你这个失去记忆并且从研究所里消失的男人的手段，16号想要你回忆起并感觉到他的愤怒，那些数字所拼出的是一个来自16号给你的悲痛讯息，Hans。”

“谁是16号？”

“当他们被带到这个岛上的时候，就失去了

师荣俊	平平凡凡游戏人，辛辛苦苦通关路。
读者资料	15岁，男，710077，西安市莲湖区团结南路18街坊B8栋一单元12号，兴趣：吃、玩、睡

他们的名字和父母，你应该知道这个。即使你不能记得所有的事情，这还是无法改变你和我制造了16号这个事实。你是我的导师，我最尊敬的Hans Davis。对那成为了Neoteny的和其他已经死去的小孩子来说，你是他们至爱的Solid Snake——传说中的佣兵。”

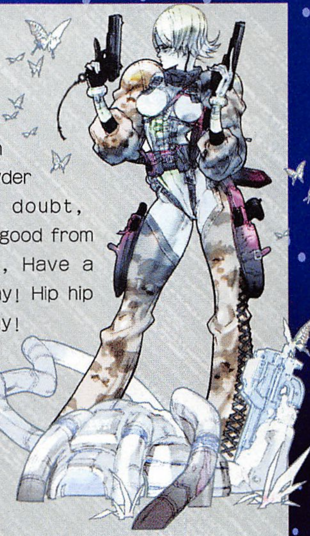
看到Snake的双眼中仍然露出一些迷茫，Flemming拒绝交出记录着Pythagoras资料的磁碟，突然间Teliko出现并向Flemming开枪射击，磁碟掉在了地上，而Flemming趁机逃走了。“让我来保管磁碟，现在我不能让你持有它，因为你有嫌疑。把它交给我，Snake。”Teliko接过磁碟，两人离开了已经被Leone部队的士兵重重包围的BRC-026，前往南方的仓库。

另一方面，中央情报局里Charles Schmeiser向Roger报告了最新的情报，飞机上又有一个人被杀了，额头上被刻了数字，这些数字象征着英文字母。“那就和我想的一样。”Alice说，“头两个数字是14和1，然后是11被发现了，刚被杀的空中小姐有一个5在她额头，他们说下一个被害者大概会被刻上一个19。19、14、1、11、5……他们向我们展示了一个数字的顺序。字母顺序的第19个是S、第14个是N、第1个是A、第11个是K、还有最后第五个E……把它们按照顺序排列，拼起来就是Snake……我们能知道的就是有人想要向Snake传送一个讯息。”Charles指出Roger在这次任务里表现得过分热心，有点反常，当时Roger负责搜寻适合这次任务的特工人员，向他推荐Solid Snake的人有很大的可能性是劫机者，又或是一个和这个案件有关的人，但是Roger对此却保持缄默。

Snake和Teliko已经抵达目标仓库，Snake突然问起Roger植入一个人的记忆去另外一个人身上，就好像被植入者能够体验到记忆中储存的所有经历，这种事情是否可能，他听了Flemming的话以后还是动摇了。Teliko无意中听到了Flemming和Snake的对话，但是她仍然相信Snake就是自己心目中的那个英雄。

Leone突然出现在两人面前，他以一个士兵的身份为美国服务，名字曾经是Jeff Jones，不过自从发生了某些事情以后，他非常愤怒，梦想有朝一日能打垮美国，因此复仇的Leone想得到合金装备。Snake和Teliko合力打倒Leone后从紧急出口离开，根据Alice的指示往吊桥的方向走去。

飞机上，Minette没有找到炸弹而开始烦躁不安，Alice为了缓和她的情绪，要她轻轻地唱NEKAL的广告中的那首歌：Top grade silk does a body good, Sleep tight tonight, like you always should, With NEKAL sild powder there's no doubt, You'll feel so good from the inside out, Have a happy, silky day! Hip hip hooray! Okaaay!

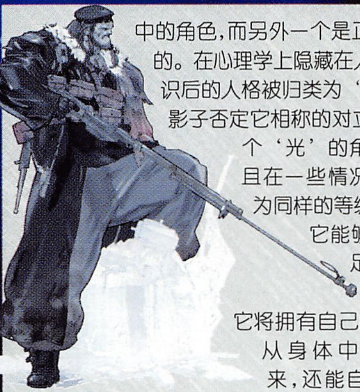


经过吊桥上时Teliko突然停了下来，她举枪对准了Snake，Snake闪过枪击，但Teliko趁机跑到对面并将吊桥升起，她得意的讽刺了Roger，然后带着磁碟消失了。Roger根据总部传来的资料得知这个假冒的Teliko其实是一个叫La Clown的人，国籍和性别都是不明，也没有人见过其真面目。Clown是一个被BEAGLE雇用的杀手——擅长变装和催眠术的专家，BEAGLE对Pythagoras研究资料即将曝光感到恐惧，所以雇用了Clown在Leone的部队和Snake之前盗取它，然后掩盖这一切。

Snake跟着Clown来到了Ebro塔，从间谍卫星拍摄的照片上来看，这家工厂内有某种奇怪的事情，来回进出的士兵们身上穿着奇怪颜色的服装，而他们似乎对自己所做的事毫无感觉，很有可能是Clown催眠了。Snake见到了红色面罩的敌人士兵射杀来到此处的蓝色面罩的自己人，Roger明白了军服的颜色规定了所在的区域，那些士兵们只不过在执行命令——干掉和自己服装颜色不同的任何人。

Snake找到了红蓝绿三种颜色的军服，在Alice的建议下一起带上了C4炸弹潜入Ebro塔，炸开了2楼西面的一堵墙后，Snake沿着墙后的隐藏通路继续走，找到了一个电梯。此时Snake的影像突然出现在Roger面前的屏幕上，那是间谍卫星的屏幕，虽然这非常奇怪，不过为了抓住Clown夺回Pythagoras，Roger忽略了这种细枝末节。

电梯门开的一瞬间Snake的头痛再度发作，另一个Snake出现在电梯里。电梯里的人自称是Hans：“你熟悉被称作‘生魂’的专业术语么?每一个人体内都有两种人格，其中一个是日常生活



中的角色，而另外一个是正好相反的。在心理学上隐藏在人的潜意识后的人格被归类为‘影子’，影子否定它相称的对立面，那个‘光’的角色，而且在一些情况能成长为同样的等级。如果它能够成长到足够大的时候，它将拥有自己的形状，从身体中分裂出来，还能自己四处走动。而且我的朋友，那就是为什么我们两个都会在这里。”

“那么你是在说，你……是另一个我？”

“我就是你。”

“如果你不是Hans Davis，那你一定就是Clown——一个变装的专家，肯定是其中之一。”

“那么开枪吧。我会死，而你也会。”

Roger的屏幕上只有Snake一个人，他只听到Snake在自言自语，然后又是一阵强烈的电波干扰。

自称Hans的人走出了电梯，“我就是你，你把Neoteny制造出来，还做出了合金装备。你是影子，那我就是光；又或者你是光，而我是影子……不管是什么，我们都必须让对方活着。如果一半死了，另一半也会是一样。抱歉我得走了，我和Flemming约好了要见面。”Hans说完这些话以后转身走到拐角后消失不见。

Ebro塔顶，Teliko再度出现，她说必须打倒Snake以后自己才能从那里出去，不过最后的胜利者是Snake，他带着Teliko逃离出去，然后Ebro塔发生了大爆炸。为了验证Teliko是不是假冒的，Alice要她说出只有自己才知道的事情，她潜入Teliko的意识中去确认。

“我的父亲，Collin Friedman，总是被许多人所围绕。他们经常向我父亲，一个被授予崇高荣誉的战斗英雄，谄媚并利用他来得到他们所要的。有一天，父亲他被怀疑是一个恐怖组织的头目。他坚持他是无辜的。可是越来越多的证据开始出现，他被捏造的罪名——传媒口中的丑闻——给埋葬了。之后，在曼哈顿的一个旅馆，他被人发现时头上已经中了一枪……我父亲是被杀的。一个被称作自杀信的东西在旅馆房间内的一个提包中被找到，我从未见过那个提包，那封信是用电脑打印出来的，在烟灰缸中有一支印有口红的烟蒂，而且整个房间布满花的香味……父亲是被‘六个搜寻者’所杀的，他们的名字被确认是……Greg、Arnod、Bob、Edward、Leon，还有一个我不知道身份的，他们全都是控制黑社会的政治家。我父亲直到最后一直还在相信着他自己，他对我母亲和我微笑说‘有一天你们会知道真相的。’”

“她看起来是真的。”Alice做出了判断，Roger向Teliko简要说明当前情况后，命令她和Snake一起行动。Snake再次精神恍惚的自言自语了几句，Hans的声音突然在他脑中响起：“好极了，目标是合金装备，它是……我的儿子。把它从Flemming那里带走，它的力量是属于我的。”

“有的人有两种身份——两个完全分隔开的人格——在同一个身体内。其中一个人格有可能会不断地浮现，掌握中心，做它想做的事，然后再潜伏起来，认识这一点非常重要。当‘生魂’掌握身体的时候，那个人自己对发生的事却不会有任何记忆。当你看着水中的时候，你是否感觉到一个完全陌生的人正在对着你的脸凝视？就好像你只能看见一副面具一样？”Alice的对Snake反常行为说法居然和Hans一样。

326次航班上，Minette根据Alice的指示找到了被埋藏在货物舱内的一道隔离墙中的炸弹，炸弹的线和飞机设备的线混杂在一起，Alice指示Minette先整理一下那些电线。

在通过绳索桥时Snake和Teliko发现了一些正在警戒的U.A.V.Cyphers，两人决定去武器库取狙击用的来福枪。武器库里警备森严，在两人动手前有士兵被莫名其妙枪杀，虽然不知道是谁干的，不过正好有利于两人的行动。在找到PSG-1后，无线电中有神秘的声音传来：“没有时间了。和Leone的部队合作吧，Snake。”这个神秘的人不愿意透露自己的身份，他说如果再不快点的话，Leone的部队将会被彻底消灭，Snake就不得不面对ACUA部队。ACUA部队没有任何感情，即使是其中任何一个士兵也一样，他们行动是一致的，就像一部没有心灵的机器。

成功通过吊桥后，两人见到了Leone，他的部队已经被ACUA部队彻底消灭了。Leone告诉Snake，任何人被注入一定分量的ACUA后会失去独立思考的能力，并只会服从Neoteny的命令，ACUA部队可以说是人类兵器。在BEAGLE的命令下，有两种研究在这家研究所内进行，第一个就是，制造ACUA部队；第二个则是，制造一个Neoteny来控制他们。BEAGLE从各个国家绑架了130个儿童，就像《吹笛子的人》的故事一样。全部这些儿童都有某种超能力，其中拥有最高潜力的会被选中成为Neoteny。最

单晓霖	学习很重要，游戏不可少，GBA是经典，NDS是传奇，PSP是摩登。
读者资料	16岁，男，210048，江苏南京大厂区扬子十四村十五幢203#，兴趣：玩掌机、看《掌机迷》

后的选择是在那间仓库内被决定的，通过各种预选后拥有最高潜力的10个儿童被强迫入内，然后仓库被彻底锁闭。最后唯一的生存者就会拥有那个称号，Neoteny，BEAGLE把这个方案称作“蛊毒仪式”。蛊毒仪式的最后生还者是一个被叫做16号的人，不过16号在三年前就从这家研究所内逃走了。Leone可认为16号就是劫机者，而且那正是一种试图要向BEAGLE报复的表现。Leone提出合作，Roger接受了。

Leone计划带领Snake和Teliko潜入了FAR——Flemming的会议室，Snake和Telik负责用RC导弹炸毁电闸开关切断电力供应，Leone则在备用电力供应保安系统电力之前用密码开启FAR的大门。两人分头前往目的地的途中，Snake听Leone讲了他的过去，Leone的部队被一支Moloni境内的反政府组织所雇用并参加了内战，正当他们已经接近最后的胜利时，敌人的武装力量突然间惊人地上升，几乎所有的部队都在瞬间被在那里进行试验的ACUA部队给清除了。雇用Leone部队的那个组织实际上是在BEAGLE的控制下，Moloni的反政府武装并不够强大，战斗原本并不可能持久，而一个短暂的战争并不能给BEAGLE带来多少利益。于是BEAGLE邀请Leone部队加入这场混战并以此来平衡双方的实力——为了延长战争的时间。之后Leone发现BEAGLE是被美国高层军官们所率领时，部队所有人全都愤怒了。

Snake成功切断了发电站的电力供应，但是Leone却被门内的Flemming和ACUA部队包围，Snake和Teliko打算通过旧下水道系统进入FAR。Hans的声音突然在Snake耳边响起：“真是不走运……从什么时候起人类开始和自然的生存淘汰失去影响？不管一个人的遗传基因如何低等，那个人都会被法律所保护，不会被杀。即使那些因为事故或严重疾病的而变得无能的人也被不必要地让他们活着。真是有够扭曲，浪费的存在，正是因为和自然的生存淘汰脱离才造成人类停止进化。不过我打算促进低等遗传因子人类的淘汰，再次点燃自然生存淘汰的提炼之火，这就是为什么我制造了合金装备。我不会让16号控制它的，这毕竟是我的计划。”而无线电里传来上次那个神秘人的声音：“Snake，如果你到达那个地方的核心，在你体内的Hans Davis就会觉醒。你现在是清醒的部分，就是在你体内的‘Snake’，会被彻底压倒。你确定你还要继续前进么？别继续了，Snake！现在还不晚。”

“原来，你终于现身了。不过你应该还在痛苦中，你一定是在飞机上吸入了不少的维库溴铵。”另一个声音响起，“Snake，你必须继续前进。如果你不这么做的话，合金装备就会向某些国家发射导弹令它们彻底从地图上消失，而且非常多的巨型喷气机也都将坠毁。那将会是地狱降临的景象。一个尸体残骸的海洋。”

“16号，你认为这些就能打倒我了么？”

“你们的人不停地使用了很多名字，那是因为你们在惧怕我，惧怕我所拥有的力量。不过这行不通，你又不像Snake那样。你们只是一群小人，假名字帮不了你们什么。”

“让我来清楚地告诉你一件事。你永远，也没有机会找到我的。”

“这一次可是我把你召唤出来的。”

两个声音的对话让Snake毫无头绪。

地道中，Roger向Teliko一个人说起了自己的往事：“正如你所知道的，过去我在越南的战斗中犯了一个大错。在一场恶劣的战斗中，那是发生在混乱情况的中央——在一个没有前线的地方。当时我们花了几个小时的时间才能前进几米远，充满了紧张的气氛。那时我们接到一个秘告称在我们部队中有一个敌人的间谍潜伏着。我按照线索推断某个特别的人就是那个间谍，我部队中的其他士兵已经开始彼此猜疑并因此受到巨大的压力。我的指责对他们来说正如黑暗中的光明一样，每个人都开始追捕那个嫌疑人，包括我在内。那就像我们在追捕一只受伤的小鹿一样，流着口水将它射杀，就如同我们是在为了他的鲜血而……竞赛一样，情况失去了控制。可是他……反而射杀了几十个我的部下，并成功地逃离，从那以后，他的去向就没有人知道。我真的不知道他究竟是不是一个间谍。如果他不是的话，他应该提供他是清白的证据，然而事实上他没有这么做，这让我以为他就是……我想去相信Snake。我会不会太蠢了？我是不是犯了一个错误？我应该去怀疑他么，就像在越南时那样？”“我如何回答这些问题并不重要，关于Snake你已经确定你的想法了。”“谢谢你，Teliko。”

326次航班上，Hach向Lena发出了一系列质问，他认定Lena的项坠里有个麦克风，Lena袖子上的那粒扣子就是麦克风的开关，Lena用腹语来假扮木偶说话。Hach在Lena带上飞机的毒气面具上找到了Lena长长的金发。Hach跟BEAGLE也有着不可告人的关系。

Minette拆除炸弹的过程已经到了最后一步，需要连接黑色和白色的电线，然后切断红色的。Minette从与Alice的对话中感觉到过去曾经有非常令人伤心的事发生在她身上，为此她一直责备自己。“不过我并不认为那些孩子会恨你。我想那些孩子感觉到那是可以避免的一

仲华敏	PSP，我等你降价等得花儿都谢了。
读者资料	18岁，男，213000，江苏常州红梅乡邵家塘43号，兴趣：打游戏、打球、听歌

件事。”Minette说出了一句奇怪的话，然后开始连接电线。

“不！别连接它们，只切断红色的。两个不会变成一个，两个不可能变成一个！照我说的做，只切断红色的那个。”Alice突然改变了主意。

Alice单独跟Teliko进行了交谈，她希望Teliko在Snake完全变成Hans Davis之前杀了他。FAR地下三层，两人与被注射了ACUA而神智不清的Leone遭遇，两人设法让Leone卷入油桶的爆炸，临死前Leone请Snake帮忙转告Roger说“那不是我干的”。

FAR地下五层，Snake突然闻到了Clown的香水味，两个Teliko出现在他眼前，Clown的假扮这次没有骗过Snake，她倒下了。Clown说出了找到Flemming的方法，她的最后一句话是：“我是金凤蝶……我祝福你获得好运，Snake。”Clown小时候经历过大火受到第三等级烧伤，她额头上的烧伤痕迹俨然是一只蝴蝶。

Snake和Teliko找到了合金装备，Snake独自一人进入合金装备中面对Flemming。被16号控制了头脑的Snake企图向美国发射核武器并把责任推卸给Flemming，当他在Roger和Teliko的影响下恢复意识时，合金装备已经开始动了起来。Flemming不顾一切的威胁16号，如果不放了他的女儿，他就向16号喜欢的南太平洋上的一个小岛发射核导弹，Snake和Teliko合力阻止了他。想对Snake开枪的Flemming反被Teliko打中，他喃喃地念着女儿的名字闭上了眼睛。

Alice的声音突然出现在无线电中：“该死，我的计划没有成功，他并不完全是Hans Davis。真遗憾，Roger和Teliko，为什么你们就不能对他更猜疑一点呢？”Roger向Snake证实Alice就是16号，所谓的远距离透视超能力也是假的，她曾在那里生活过很多年，当然熟悉那些设施的内外环境。

当Leone被Flemming抓住的时候，Alice突然说了一句“那么你是在说你的女儿被绑架成人质”，当Flemming听到时他的反应非常奇怪。那是因为当时Alice用16号的声音在说话，当Flemming意识到时被吓坏了。当Snake的影像出现在Roger的屏幕上时，实际上是16号利用Flemming去拍摄篡改了影像，而Snake见到的Hans Davis是Flemming假扮的。

真正的Hans Davis当然不是Snake，Hans是一个非常警惕的人，16号也从未真正见过他，而Snake则是孩子们心目中的英雄，被挑选的孩子们的立誓就是“愿我们有一天能和荣耀与伟大的Snake一样”。Alice通过Snake穿戴的新装备传输了大量药物，并通过这个装备去管理ACUA，然后对着Snake的耳朵低声细语“你是Hans Davis”。



“就身体来说我是16号，不过精神上，我是104号。蛊毒仪式的最后两个生还者是我和16号。那时她向我的胸膛刺入一把刀。当我死了后，我变成一种白雾并进入她的身体。我的身体是被毁掉了，不过我征服了16号的头脑。你有没有过这种感觉，当你往水中看去的时候，却看到一个彻底的陌生人在看着你？就好像你只能看见一副面具那样？一开始我还真的不自在，我不知道我该怎样才能活下去。我的意思是，我只是一个人，可是同时也是两个。两个，也只是一个。BEAGLE就是为什么我会成为现在的我的原因，Harold Burton曾是BEAGLE的一个领导人，我用ACUA控制了四个保镖的头脑，让他们将Burton切成碎片，我认为那顶NEKAL睡帽让他看起来很帅。”Alice平淡地说了很多。

“为此我很抱歉，Snake。当初真正热心向我推荐你执行这项任务的是……Alice。只有在你加入的情况下Alice才会同意参与这项任务，指派Alice曾是上级的直接命令，我除了接受她外没有选择。如果当初我能更仔细一点去留意的话……我真的很抱歉。”Roger的话还没有说完，突然响起了枪声，Roger想抢下Alice的枪，却反被打伤。

Alice打算炸毁整个研究所，留给Snake和Teliko逃脱的时间还有13分钟。

Lena杀死了Hach，并在他身上刻下了最后一个数字，然后对Minette说：“噢，你还活着？你也必须死掉，Constance。你被注入大量的ACUA，而Alice在你的脑中输入了假的记忆，强迫你相信你是Minette Donnel的记忆。Alice告诉了我关于她和你之间的对话，她一直在试图实现被她称为326次航班化为火焰——无法避免的悲剧性事件。是什么改变了她的想法？她甚至放弃她对所有飞机的控制，我甚至都不需要我的降落伞了，到底发生了什么事。你是Flemming的女儿，亲爱的——Constance Flemming。我会在你身上刻上Alice的号码的。”

Snake成功逃离后，Alice继续讲述她的复

陈宇明 一日兴致好，想玩一下《牧场》，开机记录没了，25年的黄金记录啊！
读者资料 15岁，男，210002，南京白下路广艺街8号金盾公寓2幢2206室，兴趣：读书、玩掌机

仇："数字12已经被刻到Hans的胸前了，最后一个不是S，而是L。原本就不是指SNAKE，应该是NEKAL——柔和光滑的PJ和睡帽的制造商。你们可知道,它是一个主要的BEAGLE分支组织。NEKAL只使用最高级的丝绸来制作他们的产品，而且最近还提供了大量的丝粉和来自全世界的各种产品，'食用丝粉能提供身体健康的氨基酸，这会制造胶原质，带给你一直梦想的滋润柔顺的皮肤。'那些喷洒那粉末在她们麦片或者其它什么，希望得到如丝般的皮肤的女士们，并没有接收到高度的氨基酸，她们真正吸收进身体的是ACUA。或者更明确一点，Acting Cells Under Alice（在Alice控制下的行为细胞）。那些人摄取了大量的ACUA，让我能给她们的脑子注入各种幻觉。这些幻觉会强迫她们相信她们是其他人——来自过去的虚假记忆实际上从未真正发生过。谁知道有多少人……成千上百，甚至几十万人都在我的控制下。这才是我这个怪物的真正实力，Neoteny。任何有名字的人，任何知道他或她是谁的人类，都是我的傀儡玩偶。说句实话……我曾想控制你。我想要Solid Snake，我儿童时期的大英雄，永远地成为我的。不过Solid Snake只不过是你的代号，那可没有用，我不能让你成为我的Snake。所以我给了你一个名字，我在你的耳边一直反复低声细语着，你是Hans Davis……希望你总会有相信那个的时候。"

"那么你得到你想要的复仇了？"Snake问。

"是的。而且Teliko，你也得到你所要的复仇了。当初雇用Clown去刺杀你父亲的不是别人，正是Hans Davis……A.K.A.Viggo Hach。Bob、Edward、Arnold、Greg、Leon和Viggo Hach，那个男人还有另外一个名字是Emilio。把这6个名字的头一个字母拿出来拼在一起，就是BEAGLE。那台喷气式客机是自由的，我只是让Constance在飞机上四处躲避，然后她说了某件不在我计划内的事。她说104号不会恨我，她是为了安慰我,为了减少我的痛苦。听到那个之后，我就不愿让那架飞机坠毁了……我想现在我该走了。对了……我该去哪儿呢?我终于获得真正的自由了,希望能再次遇见你!你是我的英雄。啊……为什么……为什么我会……？！啊啊……"

Alice咬断了舌头，死了。Charles赶到了现场，派人送Roger去医院，至于Alice，猜测死因也许是Neoteny并不彻底完美，她通过连接其他人的大脑来控制他们，可是同时那些大脑也传送庞大的信息回到她的脑中，超越极限后她的大脑无法控制，最终把她引上死路。

Snake向Roger转告了Leone的遗言，Leone死的时候脸上有一个平静的表情，很安详,就好像他再次见到多年未见的父亲一样，Roger得到了Leone的原谅，感到很欣慰。

326次航班上 Lena倒在血泊中，Minette冷冷地对她说："16号当时只是模糊地看到我，我的身体被切断了，可是她看到了真正的我，我就像一个白雾。当16号看见那个雾气，她还以为我占据了她的脑子，可是我无法进入她，我试图那么做，不过被强制退了出来。然后我就开始四处游荡，渴望有一个身体来寄居，后来我看见Flemming的女儿，我就决定占据这个身体。当我看见16号那么兴奋的时候，我就想以Constance的身份来玩一玩一定很有趣，我决定扮演人质，不过这没有我想象中的有趣。我会在你的骨头上刻上104号的。"

"是的，没错。告诉公众Viggo Hach就是Emilio，他以Hans Davis的身份管理Lobito物理化学研究所,并得对合金装备的事件负上责任……他当然不是6个人之一，他正是背负这一切罪名的最好的白痴。只是为了以防万一，我早已经暗中散布了大量的证据证明Hach、Emilio和Hans Davis全都是同一个人，即使16号也中了这个圈套。对，她是很有力量,可是她始终也只是一个小孩而已,将没有任何人会把这些事和我联系在一起。我'找出'合金装备并把它奉上案台，没有人会意识到我就是Emilio。我是指，为什么会去调查控告的人？六个搜寻者和BEAGLE早已经陷入绝望的处境，他们没有价值了，是时候把他们清理掉了。不过看着这整个事件让我有了继续进行某个新的东西的动力。"Charles在电话里接到了这样的指示。

"Alice唯一放入你脑中的只有蛊毒仪式的影像？也许Alice只是想让你用你的眼睛去看一眼她所经历过的恐怖的事。和其他人一起被关在房间里，被强迫去互相残杀直到死亡……我无法想象Alice所经历的是怎样一种可怕的情景。她只是想和你分享，分享那个蚀刻她大脑的恐怖经历。也许她只是想……如果她能把这些痛苦的景象和她所敬爱的Snake一起分享的话，也许会让她感觉好一点，会让她感到被拯救……从那片混沌中。即使只是一小点。"

"Teliko，人类的思想不能像画板上的颜料一样被混杂在一起。黑的就是黑的，白的就是白的，没有留给灰色的阴暗处存在。我知道Alice清楚这一点，可还是……我能感觉到，她的痛苦，她的孤独……那是我现在唯一能为她做的事了。"

文/凯因　责编/暗凌

沉莹	对我来说，我很希望我不用金手指也能在游戏里玩的像用了一样好。
读者资料	13岁，女，510620，广东广州体育西育兰街4号202，兴趣：上网、游泳



两家人

有这么两家人，一家的小孩叫NDS，另一家的小孩叫PSP，两家人之间的关系十分恶劣。不过，天意弄人，他们居然在一个小岛上成了邻居，天天低头不见抬头见。

一天，PSP看到NDS正在逗弄一只小狗，小狗非常可爱，还能听懂主人的话。PSP看得眼馋，就向NDS借，可是对方不答应，PSP哭着回家了。家长霍华德见孩子哭得十分伤心，就询问他是怎么回事。听了事情的经过之后，他就训了PSP一顿："咱家后院养了那么多猴子，你还玩不够？！"PSP想想也是，就到院子里抓猴去了。

又一天，NDS看见PSP正在津津有味地看一本故事书，名叫《永恒传说》，心里有点羡慕，就向PSP借，自然没有成功，NDS哭着回家了。家长岩田见孩子哭得抽抽哒哒，就询问他发生了什么事情，听了之后整整教育了NDS半个小时："咱家书那么多，你还要人家的书！"随手从书架上抽出一本笑话书《怪蛋英雄》，内容很有趣，NDS看得入了神。

因为两家的孩子都对动画片很感兴趣，于是他们把自己的收藏拿来较劲，NDS带来的是《火影忍者》，PSP带来的是《死神》，两人都觉得自己的东西更好，于是开始吵嘴。PSP率先发难："都什么时代了，还是2D的画面！"NDS反唇相讥："你那里人数也太少了，腻不腻呀？"两人争论了半天，谁也说服不了谁。

回家以后，两个人都吵着让家长多弄一些动画片回来。NDS家，岩田扶了扶眼镜，拿出一张订单，NDS定睛一看，乐得合不拢嘴。原来，细心的岩田已经给孩子订购了《钢炼》、《海贼王》等等非常流行的动画。PSP家，霍华德从兜里掏出一张卡递给PSP："自己看吧，想看什么就去下载。"PSP定睛一看，好家伙，1G的记忆卡！"不过，"老霍厚道地刮起了胡子，"你今年的零花钱就没有了。"PSP："我!@#$%"

次日，两人又带来了各自的宝贝，PSP带来了《水银》，看着液体金属在轨道上来回游走；NDS嗤之以鼻，拿出《陨石》把玩起来，把陨石发射到异星人的星球上。两人各玩各的，谁也不理谁。PSP忍不住拿出一本精装的《三国》来，故意在NDS面前晃来晃去；NDS没有理他，转身玩起了高达套装，嘴里还小声嘟囔着："这算什么呀，连我弟弟GBA都有，俺们家也给偶订了一套呢。"PSP憋气地回到家，向老霍抱怨道："你给偶买的玩具太少了，看看NDS他们家……"老霍想不明白，怎么家里有电影有MP3都不行，非要玩具做什么？口里倒是答应了："放心，偶给你买就是了。"

按下PSP暂且不表，NDS到了家，岩田已经为他准备了赛车、高尔夫球棒、《少年JUMP》周刊漫画，还有萨姆斯的1：1比例手办模型等等好一堆东东。NDS左找找右翻翻，咦，最喜欢的口袋书怎么没来啊？岩田似乎看出了NDS的心思，安慰他说："别急，你宫本叔叔跟偶说了，书稿正在校对，马上就付印生产了。"NDS点点头，就去动物森林找好友玩去了。

此时，PSP正在打高尔夫球，连着打了几个小鸟球之后感觉有点累了，就坐在山脊上玩了会儿赛车，还顺便拆了几个炸弹（拜一个）。心里想："NDS有宇宙赛车F-zero，偶们也有Wipeout；他买的模型，像幻侠乔伊啊，机器人大战啊，偶也有。他也没什么了不起的。"想了想还是不大高兴，毕竟NDS有的玩具都是岩田找几个老朋友订制的，别人想玩也玩不到。不过霍华德也没让他太过失望，连着买了好几本故事书，像《英雄传说》套装啦，《新天魔界》啦，PSP连续几天看得眼花缭乱。老霍想想也别让孩子累着，就弄了一辆电车给他开；体育活动也是要参加的，足球、篮球都买了，橄榄球等去欧洲的时候再打。NDS这几天也没闲着，先是去医院过了一把实习医生的瘾，医院对他的表现十分满意，邀请他过几天再去做个手术什么的；然后又去了

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

侦探社打工。回到家里，岩田给他展示了一些新奇时尚的东东，像画上东西就能变活的魔法画板、样子奇特的《电子浮游生物》，还有日文版的脑筋急转弯。NDS看着看着，突然问岩田：“林克今天怎么没来啊？”“他可能今天又睡懒觉了吧，往常不都是你去把他叫起来的吗？”岩田回答。NDS没话说了，趴着窗户瞅PSP在隔壁抓猴子玩，岩田说话了：“甭看人家的了，咱家的猴子比他们家买得早多了，就是现在给他放了几天带薪假期，过一段时间就回来。”NDS把眼光收了回来，跟修理水管的两个意大利工人唠嗑。“明天你还来修么？”“当然了，就冲着你我们也来。”

霍华德上街买菜，碰到了岩田，两人互相瞪视了一个小时。奇怪，他们竟然这么闲……岩田先开了口：“你不给PSP买点玩具啊？”霍华德冒火了：“你知道什么，首先要进行智力投资，我家PSP跑得快，大脸盘，浑身上下穿得都是名牌！还要玩具做什么？”“唉……”岩田叹了口气，“这就是你的不对了，你看，虽然你家的PSP跑得快，可是你没有保护好他，让他一摔就受伤；他的脸盘是大，可是老是擦不干净；而且……”岩田凑到老霍耳边：“他以前的家教久多为啥被抄？就是因为他太娇惯PSP，却又不知道怎么才能把他教得坚强一些。”老霍眼睛一瞪：“那你们原来的山内老师不也辞职了？！”“你有所不知，”岩田再次扶眼镜，“他认为NDS已经可以独立，不再需要他的庇护了。”“玩玩具也能叫独立？！”老霍不以为然。“玩能够找到人最单纯的快乐。”岩田笑了，“我猜，你不玩游戏吧？我还要回去和NDS一起到孤岛冒险，失陪了。”身后，留下一脸不解的老霍。

文/来自东北的修罗　责编/雪人

我的牧场物语

文/LAJ
责编/雪人



《牧场物语》是一款纯属休闲的游戏，但经过多年的发展，《牧场物语》已再不仅仅是游戏那么简单，它代表我心中的一个梦，并且可以使我美梦成真。

我最初接触《牧场》系列是由GB的2代开始的，当我玩起了就使我欲罢不能，它实在深深地吸引了我，把我带进了那个宁静舒适，又可说是热闹非凡的牧场里。虽然只有村子、后山、牧场三个地方可去，但制作亦不含糊，牧场的基本要素尽皆齐全，正所谓“麻雀虽小，却五脏俱全。”每天与村人的交往，到后山捕蝶摘野果，收获自己种植的蔬果，真是忙得不亦乐乎。但这就是牧场游戏的乐趣所在！随着3代加了结婚系统，牧场游戏就更加人性化了。每天请拍档帮忙工作之余，又不忘送上自己的一份充满爱意的礼物，久而久之，渐渐情花盛开，两人亦一起幸福步入教堂，在村人祝福下共结连理。GBA上的《牧场物语》简直是一个小乡村的缩影啊，开始自己经营的是一个将近倒闭的牧场，但在我每天的不懈努力之下，终于使它重新振兴。特别值得说的是牧场的道具，除了镰刀、锄子、锤子、斧子、水壶鱼竿等基本工具外，更加入了飞行石、河童之玉、女神之玉、真实之玉等工具，使牧场经营得更加得心应手。

我本人是没有GBA的，所以为不能常玩《牧场》而感到遗憾。但皇天不负有心人，上天让我遇到了《PG》，凡是每期有关《牧场》的都被我珍藏起来，经过对许多期《PG》的研究，我也领略了GBA版《牧场》的魅力，这越发吸引我想玩了。后来一个同学买了一个女孩版，却不喜欢，我觉得这正是好时机，便用每周10块的借机费把机子借了过来。我简直不敢相信，仿佛是在作梦一般，我终于又能开始我的牧场生涯了！但乐极生悲，在机器借到我手里的第一天就被级长发现并没收了，还把机子“毁尸灭迹”，使我背上了对被灭机而负上的长久债项。本来资产不多，只有当了GB来暂补了，这次真是我伤心极了。但命运女神终究还是眷顾我，爸爸了解了情况后，给我钱还债，我仿佛又看到了希望之光！

在得到了一个中文版的《牧场物语女孩版》

后，我并没有第一时间去玩。我拿出多本《PG》，总结上面的经验，自己制定了一套经营法则，并且按这套法则行动起来。但毕竟是中学时代了，要多花时间在学习上，我原本计划的挖矿大挑战也落空了。无奈之中我看到了第九期《PG》的金手指，于是向高手请教如何使用，并且在游戏里不断尝试，终于把贤者镰刀、贤者斧子、贤者水壶、真实之玉等实用工具调出来了，但我并没有用其它金手指，因为我要奋斗努力来得到这些成果。季节变换的问题使许多人都觉得有点不耐烦，因为换季节的上季的多次收获作物会留下枯根，需要用镰刀割掉才能重种新作物，但我有贤者镰刀相助，问题也并不是太大。其次是洒水和存积木材的问题也十分轻易地解决了，所以金手指并不是不好，关键是你怎样运用它，只要你和它们关系好，它们便会跟你玩游戏，帮你干农活。另外牧场中五位候选GG和三个隐



藏结婚对象也等着你去挑哦，他们性格各异，要选一位当你的终身伴侣真是十分困难啊。结果我选了鸡场哥哥，他人挺英俊，而且一副乐天派的样子是我选择他的原因，我已经追求到橙心了，相信不久后就可以踏上教堂的红地毯了，请诚心向我们祝福吧！

恶魔城复活之夜 悲伤的咏叹调



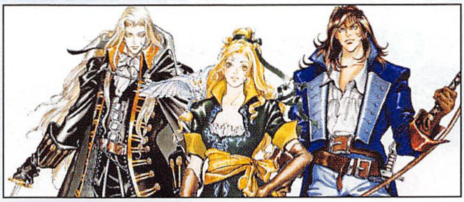
蔚蓝色的海风，从临海的窗户那里吹来，弥散到整座城堡。我从月色中黯然地醒来，忽然嗅到了玫瑰的味道，于是起身坐在锈迹斑驳的金属床边，随手披上了深灰色外套。一阵莫名悸动让我就那样赤着脚，开始不住地寻找。顺着长长的旋梯走下钟楼，粉紫色雾还在午夜的塔顶缓缓萦绕。赤红色满月悬在半空，我孤独地穿行在无人的街道。抚着石壁上沧桑不已的条纹，望着远处塌陷的神庙，听时间静静地哀悼。又沉睡了百年，囚禁在钟表中的时间没有改变太多，只是让一切变得古老。白色的乌鸦宣告着真实的谎言，蹒跚着飞向天空尽头处的飘渺。云不住地涌动，荒城回廊的上空，一瞬间酝酿出风暴。躲进舞蹈厅的长廊时，蜡尽的烛台，还在无力地燃烧。雷的叹息声带来了白夜的协奏曲，恍忽间发觉幽灵们正在轻漫地舞蹈。雨水汇入了干涸的水脉，一直流入到中央广场巨大的浮雕。召唤的铜像也开始蠢蠢地移动，想要摆脱身上锈蚀的发条。轮回的火焰逐渐燃尽了封印的咒语，复苏的气息充斥着恶魔的古堡。作为主人，我却感觉不到一丝喜悦，只是寻着沉沦在空气中的玫瑰味道，穿过透着月光的大理石隧道。一步入遗忘的庭院，空荡的心中却忽然有了悲伤的征兆。透过黯淡的空间望见，是谁的蓝色水晶墓碑，孤单地立在墙角。混乱的脑中一阵晕眩，忽然忆起了你的玫瑰色微笑。心，坠入了永夜，冥冥中感到已失去了坚守的信条。这曾经的满园的玫瑰，是否已随风化作了诗篇，只余下现在满目衰颓的杂草。鲜血从手腕向下浇灌，直到流遍整座城堡，放弃永恒的生命又能怎样?在意识模糊之前，

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

我开始默默为你祈祷。当天边坠下灿烂的流星雨时，我无力地睡着……玫瑰的枝蔓重新生长，复活的魔物们重归于寂寥。风，淡淡地在黎明前平息，晓月将尽时，从地狱的门里，飘出了一根洁白的羽毛。

责编/雪人

请本文作者速与本刊联系！



孤岛已去，冒险再起

谈起《孤岛冒险者》，最初还是在一个同学的推荐下才肯试试的。主要原因是当时热衷于RPG，对这类冒险解谜并不感冒，就是在他把卡给我后，也只为了敷衍一下罢了。

开机后泛黄的背景和《口袋妖怪——水晶》相比实在是差太多，更减少了我试玩此作的耐性，不过对它的臣服也只是几分钟后的事情。话说到游戏开始，我控制的主角从海滩醒来后，饿着肚子，百无聊赖地在森林里头闲逛。突然窜出一只狼来——一个赤手空拳，一头尖牙利嘴，结果不用我多说了吧！自然是去西天取经了。（善哉！善哉！）正在纳闷，一旁的家伙就开始给我上课了：什么沙堆中有个背包里面有能暂时保命的物品啦；什么贝类和一些草可以食用啦；还有就是此作最有特色的系统——物品合成。

的确这物品合成是游戏开始吸引我的一个重要原因。不论是生火器、鱼竿这种生活必需品，还是斧头、弓箭等“凶器”都需要自己找到材料才行。这些东西的合成虽然有点夸张，但也让人无话可说，毕竟细加工的问题不是我们管得了的。合成后的物品，不但用来活命，还有部分和能否得到游戏中重要的物件——空石有关。总之一句话：想活命的，想坐大船潇洒离开的请来合成。

文/邹巍　责编/雪人

无奈的选择

我，一个普普通通的掌机玩家，因为前些天遇到件极不爽的事，不吐不快，所以把自己的经历写了下来并斗胆发表一些不成熟的看法。

我其实不是像大多数掌机迷那样从板砖机玩起的，我拥有的第一台（也是目前唯一一台）掌机是好友们凑钱作为生日礼物送给我的GBA，在当时来说可谓是“一步登天”了。有了它，卡带就成了我购物清单上的常客，当时还沉迷于PC单机游戏的我对于软件的挑选有两个原则：“经典游戏必购”和“第一印象至上。”而我的第一款游戏——《悟空遗产2》则恰好符合了这两个条件。尽管如此，我还是犹豫再三并在朋友们的反复劝说下才买的。毕竟，一盘动辄几百元的卡带对于父母都是工薪阶层的我来说不是说买就买的。于是，从那以后，我便加入了“坚决支持D版”的行例。

起初，我没觉得这有什么不好，直到有一天，当我准备与朋友对战，打开叶绿后却发现“记录不能正确保存”时，才真正感受到了D版之苦。在为我那8只精心培育出的PM默哀了三分钟后，我打开了《黄金太阳2》，决定化悲痛为力量，把全部去档的愤怒聚集起来发泄到那个无头骑士身上。然而，我又失算了。当开机后出现的不再是那熟悉的仙鹤飞向远处灯塔的画时，一丝寒意掠过我的全身；当屏幕显示出“写名字”的画面时，我彻底绝望了。我必须面对这个现实，想着曾经走过的两座灯塔、四座神殿、四块石壁、N个村庄和打过的BOSS，以及发掘、打造出来的物品，我欲哭无泪。沉思了许久，我把D卡扔在一边，拿上刚收来的压岁钱，走向了我买第一盘卡的地方……

望着琳琅满目的柜台，我尽情挑选着喜爱的游戏：《绿宝石》、《换装3》、《马里奥派对》、《合金弹头》……忽然发现自己已身无分文。看着它们哪个也不舍得抛弃，无奈地对店员说了声“谢谢”转身走出商店。

正版的卡带，实在令我承受不起，虽说国内卡带价格与国外相当，但国人消费水平至少也应与收入成正比吧？！“这有什么用呢？你又不能改变市场价格。”我自嘲地笑了笑，是啊，光在这儿空想是没有什么意义的，得做点什么……

二零零五年X月X日，我家隔壁的人又听见“喔！又没档啦！”的叫声。

文/陆丞
责编/雪人

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年5月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年5月19日	幻想少年	BANDAI	ACT
2005年6月23日	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA	ETC
2005年6月30日	桃太郎电铁G	HUDSON	TAB
2005年6月30日	MAR HEAVEN 敲开天堂之门	KONAMI	ARPG
2005年7月7日	武器种族传说 被封印的颂歌	TOMY	RPG
2005年7月21日	BLEACH 被染红的尸魂界	SEGA	ACT
2005年7月28日	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	ARPG
2005年夏	金色的卡修贝尔 卡片战斗	BANPRESTO	TAB
2005年夏	B传说 战斗弹珠人～炎魂～	ATLUS	ACT
2005年夏	超级火枪英雄	SEGA	ACT
2005年	海贼王 海之梦BattleEddition	BANDAI	FTG
2005年	游戏王GX	KONAMI	TAB

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年5月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年5月26日	宇宙侵略者口袋版	TAITO	STG
2005年6月2日	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪	BANDAI	RPG
2005年6月16日	爆脑-BAKU-NO-	EIDOS	PUZ
2005年6月23日	CODED ARMS	KONAMI	FPS
2005年7月20日	Grand Theft Auto: Liberty City	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年7月21日	天地之门	SCEI	ARPG
2005年7月28日	天诛 忍大全	Fromsoftware	ACT
2005年7月28日	战国CANON	彩京	STG
2005年夏	脱狱潜龙 清算	NAMCO	ACT
2005年夏	Twelve 战国封神传	KONAMI	SRPG
2005年秋	天外魔境 第四默示录	HUDSON	RPG
2005年秋	狂驱力量	SCE	ACT
2005年	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	ARPG
2005年	VR网球	SEGA	SPG
2005年	幻侠乔伊VFX BATTLE	CAPCOM	ACT
2005年	THE CON	SEGA	FTG
2005年	罪恶装备	MAJESCO	FTG
2005年	小死神	KONAMI	ACT
2005年	教夫	EA	ACT
2005年	泰格伍兹PGA巡回赛	EA	SPG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG

未定	超级机器人大战	BANPRESTO	SRPG
未定	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
未定	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	BANDAI	FPS

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年5月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年5月19日	炸弹人	HUDSON	ACT
2005年5月26日	SD高达G世纪DS	BANDAI	SLG
2005年6月16日	超执刀 Caduceus	ATLUS	ACT
2005年6月23日	FAMICOM WARS DS	任天堂	SLG
2005年6月23日	大盗伍佑卫门 东海道中大江户天狗返之卷	KONAMI	ACT
2005年6月	武侠	STAR FISH	ACT
2005年7月14日	火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸	TOMY	RPG
2005年7月21日	洛克人EXE5 DS 双生领袖	CAPCOM	RPG
2005年7月21日	钢之炼金术师 Dual Sympathy	BANDAI	ACT
2005年7月21日	游戏王 Nightmare Troubadour	KONAMI	TAB
2005年7月21日	黄金眼	EA	FPS
2005年7月	NANOSTRAY	MAJESCO	STG
2005年8月4日	口袋棒球 甲子园	KONAMI	SLG
2005年8月8日	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT
2005年夏	天外魔境Ⅱ	HUDSON	RPG
2005年	块魂	NAMCO	PUZ
2005年	罪恶装备	MAJESCO	FTG
2005年	黑与白	MAJESCO	SLG
2005年	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年	PIKMIN DS	任天堂	ACT
2005年	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年	日式面包王	BAIDAI	ETC
2005年	滚动吃豆	NAMCO	ACT
2005年	Lost in Blue	KONAMI	AVG
2005年	史莱姆大冒险2	SQUARE ENIX	ACT
未定	恶魔城	KONAMI	ARPG
未定	超级机器人大战	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说 四支剑	NINTENDO	ARPG
未定	动物园大亨DS	THQ	SLG
未定	马里奥赛车	任天堂	RAC
未定	帝国时代Ⅱ	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	动物之森	任天堂	ETC
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	真・三国无双	KOEI	ACT
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG

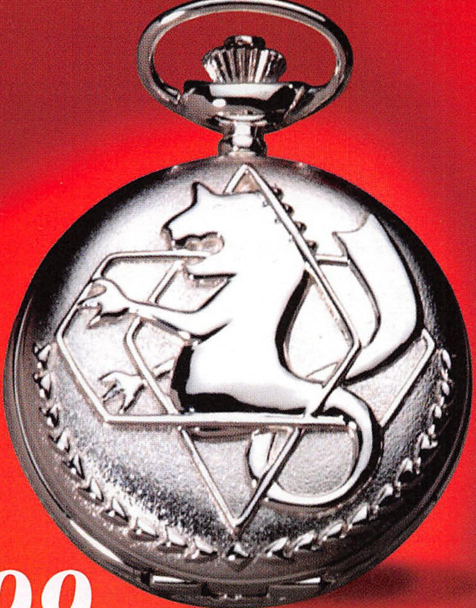
摄影：郝远征

纯银电镀

银时计铝盒至尊豪华版



特制精美时尚红标铝盒罐装　每款均带纯银电镀检测标识



限量版
尊贵价：99元

邮购请注明：银时计至尊豪华版
VIP会员凭会员卡可享受折扣价



银时计铝盒进化版
已全部售完!!
请勿再汇款邮购

纯银电镀经国家权威检测机构认证
检测报告编号：610471467
检测依据：QB/T 1131-1991 QB/T 1135-1991
检测结果：表面银覆盖层含银量：99.9% 表面银覆盖层厚度：0.57um

细节决定完美 | 史上最红的周边完美谢幕 | 创新造就实力

2004年，次世代推出国内第一款高档动漫周边“钢炼银时计”。一经面市，立即震惊大江南北。当然，不久，克隆的银时计铺天盖地跟风而来。细心的读者发现，虽然都是钢炼银时计，但细节却相去甚远：克隆银时计模具粗劣，表面电镀粗糙，有毛刺，用国产低档机芯冒充进口机芯，无内壳纪念日期和双表盘图案，铝盒变形扣不密，缺少防潮防震防尘保护。认证证书做的不伦不类……细节决定完美，细节就是做的更多一些，更好一些。在2005年新春之际，次世代最新推出完美细节的纯银电镀至尊版银时计和银时计铝盒进化版，为2004年这个最耀眼的周边明星划一个完美的终结句号，它的丰采将长久温暖每个动漫爱好者的心。

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180 邮费免取

次世代传媒 GAME.CN

次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！
2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

我们的高达SEDD旅行包相信一定让各位眼前一亮吧？亲热天堂笔记本也派上用场了吗。看了这么多有趣的周边是否有心亲自参与制作呢？我们周边部目前正在征招人才，机会难得，想以爱好为工作的人就赶快行动起来吧。



新款上市



¥39 编号：2181

高达SEED旅行包A款（红）

●红色ZAFT军版高达SEED旅行包，大小适中背提两用，两端分别绘有ZAFT军的标志。



¥39 编号：2192

高达SEED旅行包B款（蓝）

●蓝色地球联合军版高达SEED旅行包，大小品质与ZAFT军版相同。

新款上市

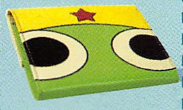


¥88 编号：2204

高达SEED女主角拉克丝特别版5件组

●以造型多变著称的SEED女主角拉克丝闪亮登场，本系列包括指挥官服版、便服版、舞台装版、裙装版以及惹火的泳装版，平均高约11CM左右，做工超精细，FANS必收。





¥38 编号：2170

军曹情侣钱包二件组

●人气持续窜升的KERORO军曹三折钱包，颜色亮丽简单实用，打开后的尺寸约为22×11CM两款一起购买与你的她或者好朋友一起分享吧。



头文字D机车手机挂饰6件组

●R32 GT−R、AE86以及拓海每天送豆腐开的TOYOTA AE86等六款头文字D动爆机车化身手机挂饰，设计前卫更是男生必备的扮酷道具。

¥59 编号：2136

新款上市



¥29 编号：2215

火影亲热天堂笔记本

●卡卡西老师从不离手的"亲热天堂"实物化，封面、封底到书脊全部忠实再现！本品为活页式硬壳笔记本，吸铁石搭扣，打开后的尺寸约27CMx19CM。



¥29 编号：2158

哈罗钱包

●时尚别致的三折钱包，可爱的哈罗就是钱包的搭扣，包内可收纳月票，信用卡等各类大小卡片，打开后尺寸约为26.5CM×10.3CM。



¥29 编号：2147

水果篮子钱包

●饭团版本田透的水果篮子钱包，像纯洁温柔的透一样的乳白色柔软质地，相信定会令你爱不释手。打开后尺寸约为25CM×13CM。



KERORO军曹金属徽章挂饰二合一五件组

●涂色细致、做工精美的KERORO军曹到来，每个角色的头像就是一个精美的小挂饰，并配有相应的徽章，组合佩戴更是别具趣味。

¥39 编号：2125



¥20 编号：6129

2004年动新豪华金属CD盒A款

●动新最新推出的豪华CD收藏盒，正反面分别绘有动新人气小编AKIRA和雪拉的形象，可收纳24张碟片，金属外壳不仅精美考究也相当实用。



¥20 编号：6130

2004年动新豪华金属CD盒B款

●与A款同期推出的豪华CD收藏盒，正反面绘有小狼和雪拉，品质做工同样非常出色。用来收藏全年的动新光盘再合适不过。



2005年动新豪华金属CD盒

●动新2005年的CD收纳盒，可收纳24张碟片。金属外壳保护更完美，防震防潮。

¥20 编号：6118



¥29 编号：2079

D.N.ANGEL项链

●杉崎由绮琉的热门大作《天使怪盗》的天使羽翼项链，制作精美，眩亮耀眼。



龙珠Q版人物水晶座珠第四代十件组

●第四代的时间推移到那美克星一役前后，从表情动作到悟饭手持龙珠雷达、悟空身穿亚德拉特星服装等细节全部真实再现原著，感动非常！

¥36 编号：2114

合金装备猎狐犬吊牌

●黑底配上银白色猎狐犬部队标志，强烈的色差对比，简洁的设计，够性格！



¥15 编号：6073

特别推荐



最终幻想八枪刀(裁纸刀)

●光泽感十足的金属刀身，做工精细的狮心剑图案，漂亮雅致的包装盒，Squall和Seifer的专用武器如今你也能拥有！

¥39 编号：5049



掌机迷 1-30期主要文章索引

为了方便各位读者查阅以前的游戏相关资料，我们特别制作了下面的索引，希望它能够满足大家的需要。其中的攻略和研究部分的排序按第一个字的开头字母顺序，若第一个字的开头字母相同，则以第二个字的开头字母来排列，依次类推。

特别企划

大人们的掌机游戏——GBA成人无忌 BEST30............1
握紧我手中的十字架
——GBA上三款恶魔城作品比较............2
从构思到上柜——浅谈GBA游戏的开发............2
我们的MOTHER回来了............2
汉化前线的英雄们............3
游戏专题·火纹脉络 烈火同人传............3
METROID 银河史记............5
纹章编年史............6
口袋妖怪发展史............7
牧场物语年代记............8
无间盗——来自“敌人”内部的报告书............9
“敌”林外史
——掌机游戏中反面角色之面面观............9
情人节的逆袭 GF取悦计划............10
戏说东洋文化——借《青之天外》谈日本文化............10
奋斗在一线的战士们............10
机战编年史............11
有罪？无罪？逆转刹那的精彩！............12
逆转裁判番外篇............12
给行货掌机的12点建议............12
机战编年史·续............12
收藏GAME&WATCH............13
厂商的摇钱树——游戏复刻现象评述............13
GBA模拟驾驶类游戏趣谈............13
金色法则——读解黄金太阳............14
FAMICOMmini第二弹特辑............14
GBA飞行射击类游戏趣谈............14
口袋妖怪周边产品大串烧............15
群鼠闯天关——《仓鼠太郎》系列大记事............15
掌机移植游戏TOP20（上）............15
GBA经典球类游戏评析............15
冲破十面埋伏——近期GBA购机指南............16
GBA二线游戏整装待发大阅兵（上）............16
掌机移植游戏TOP20（下）............16
谁毁了掌机事业............17
洛克人编年史——卡普空少年们的成长实录............17
GBA二线游戏整装待发大阅兵（中）............17
神游的无奈............18
掌上格斗英雄............18
GBA二线游戏整装待发大阅兵（下）............18
须弥桃夭——掌机“恋爱游戏史”............19
点评GBA上的电影改编游戏（上）............19
TGS2004，盛宴下的尴尬............20
点评GBA上的电影改编游戏（中）............20
小神游SP真的来了............21
玩的就是画面
——GBA画面最优秀游戏全面大检阅............21
2004手机游戏市场回顾............21
点评GBA上的电影改编游戏（下）............21
一声惊雷——PSP售价和发售日期特别报道............22
身怀绝技的冷板凳——GBA二线动作游戏谈............22
等得花儿都谢了
——GBA游戏未发表续作无责任猜想............22
游戏王编年史............22
热潮袭来——NDS于美国首发见闻............23
剑与魔法的旋律——火纹掌机三部曲............23
勇者的足迹——掌机DQ系列作品漫谈............23
新鲜出炉——NDS体验手记............24
战火纷飞的掌上王国............24
当心！SP泄漏你的性格秘密............24
口袋中的节拍............24
对掌谈情——GBA游戏剧情无责任乱弹............25
机动幻想曲
——任氏掌机GUNDAM游戏回顾............25
虚幻的真实............26
掌上的流行乐............26
2004，我们的行货年............27
瓦里奥系列评述............27
2004日版GBA游戏销量盘点............28
掌机中的幽游白书............28
碰撞！穿梭于山脊与都市............29
手指间的热舞（上）............29
夜来读鬼，其味自知
——GBA经典文字游戏盘点............30
手指间的热舞（下）............30

极上攻略

GBC篇

勇者斗恶龙3............13

GBA篇

B

博德之门·暗黑联盟............13
鼻毛传说............7
班卓熊复仇记............6

C

CIMA The Enemy............8
超级大金刚2............15
超级机器人大战D............5
超级机器人大战OG2 连载1............28
超级机器人大战OG2 连载2............29
超级机器人大战OG2 连载3............30
超级马里奥A4............4
超级马里奥弹珠台............18
车手2 ADVANCE............1
传说的斯塔菲3............17

仓鼠太郎4・虹色大行进....15
仓鼠太郎运动会....16
城市英雄....2
CT特种部队....5
川之垂钓5....9

D

大家的养育系列——我的甲虫....5
大金刚世界....2
大金刚 摇摆之王....29
东京魔人学院・符咒封录....14

E

恶魔城・晓月圆舞曲....2

F

分裂细胞....2
风来足球怪兽篇 热斗足球....13
F－ZERO 法尔康传奇....8
F-ZERO 高潮....21

G

高级战争1＋2....24
高级战争2....3
光明力量・暗黑邪龙复活....13
光明之魂2....4
怪兽之门2....3
钢铁帝国....14
鬼太郎 危机一发・妖怪列岛....9
鬼武者战略版....4
钢之炼金术师・回忆的奏鸣曲....16
钢之炼金术师・迷走的轮舞曲....12

H

合金怪兽2 水猛龙&火凤凰....10
合金弹头A....22
哈里・波特与阿兹卡班的囚徒....14
横行霸道....22
幻想传说....4
幻想魔传最游记・叛逆的斗神太子....5
豪翔传・崩界轮舞曲....7
火影忍者・继承火之意志....16
火影忍者・木叶战记....6
火影忍者 忍术全开！最强忍者大结集....2
火影忍者・最强忍者大结集2....14
火炎纹章・烈火之剑....1
火炎纹章・圣魔之光石剧情攻略....22
火炎纹章・圣魔之光石流程攻略....20
海贼王棒球....12
海贼王・七岛的大秘宝....11

J

机动战士高达SEED....14
机动战士高达SEED DESTINY 格斗篇....24
禁货猎人・时空冒险者....27
寂静岭 哈里・梅森篇（上）....19
寂静岭 哈里・梅森篇（下）....20
金色的卡修・魔界的书签....18
金色的卡修・友情的电击2....27

K

恐怖惊魂夜 剧情攻略连载1....7
恐怖惊魂夜 剧情攻略连载2....8
恐怖惊魂夜 剧情攻略连载3....10
恐怖惊魂夜 剧情攻略连载4....11
口袋力量棒球7....25
口袋妖怪 火红&叶绿....10
口袋妖怪 绿宝石....19

L

007 得与失....9
蜡笔小新 电影王国大冒险....15
洛克人EXE4 红太阳&蓝月亮....9
洛克人EXE4.5....17
洛克人EXE5....25
洛克人ZERO2....2
洛克人ZERO3....13
猎人X猎人・友情大作战....1
龙战士・火焰气息（上）....7
龙战士・火焰气息（下）....10
龙战士2・使命之子....11
龙珠Z・布欧的愤怒....19
龙珠Z—悟空的遗产2（上）....3
龙珠Z—悟空的遗产2（下）....4

M

MOTHER1＋2....3
牧场物语・米奈拉鲁镇的伙伴们....1
牧场物语 女生版....9
马克斯・佩恩....10
马里奥高尔夫 GBA巡回赛....13
马里奥聚会A....27
马里奥VS大金刚....14
马里奥与路易RPG....8
模拟人生・都市生活....25
名侦探柯南・被盯上的侦探....5
魔侦探洛基....7

N

逆转裁判1....3
逆转裁判2....3
逆转裁判3（上）....10
逆转裁判3（下）....11

Q

七龙珠大冒险....23
七龙珠・舞空斗剧....12
七龙珠・舞空斗剧 续....13

R

任性妖精....11
忍者神龟....7

S

SD高达FORCE....17
SD高达G世纪A....8
赛尔达传说・不可思议的帽子....22
三国志孔明传....28
三国志英杰传（上）....28
三国志英杰传（下）....29
守护英雄A....19
世界传说・换装迷宫3....26
闪灵二人组・夺还屋....1
闪灵二人组・邪眼封印....6
索尼克A3....12

T

铁臂阿童木....9
特鲁内克大冒险3A（上）....15
特鲁内克大冒险3A（下）....16
托尼霍克地下竞技....10
天外魔境・青之天外....7

W
王国之心·记忆之链......23
我们的太阳......4
网球王子2003......10
网球王子2004 金&银......12
网球王子2004 金&银 续......13
玩转瓦里奥制造......21
X
信长异闻......6
续·我们的太阳 太阳少年加戈（上）......16
续·我们的太阳 太阳少年加戈（下）......17
新约·圣剑传说......5
星之卡比·镜之大迷宫......13
Y
妖怪道......2
银河战士·零点任务......11
银河战士·融合......5
元气史莱姆·冲击尾巴团......8
约束之地 RIVIERA（上）......24
约束之地 RIVIERA（下）......25
耀西的万有引力......26
游戏王国际版2......27
游戏王·双六......12
幽游白书·战术格斗......24
阴阳大战记·零式......26
Z
ZERO ONE......2
ZERO ONE SP（上）......18
ZERO ONE SP（下）......19
战国革命外传......1
指环王·中土第三纪......23
召唤之夜·铸剑物语......1
召唤之夜·铸剑物语2......18
真·女神转生2......6
真·女神转生 冰/炎之书......6
真·女神转生 救世主降临......23
侦探神宫寺三郎 白影少女（上）......28
侦探神宫寺三郎 白影少女（下）......29
侦探学园Q·究极推理挑战......13
真型 徽章机器人......26
中央大陆传说2......1
中央大陆传说......30
最终幻想1＋2......17
重装机兵2 改......3
自制机器人GX......6

NDS篇

超级马里奥64DS......25
口袋妖怪·冲刺......24
天堂独太 连载1......27
天堂独太 连载2......28
天堂独太 连载3......29
天堂独太 连载4......30
愿为你而死......24

PSP篇

英雄传说·卡卡布三部曲之白魔女 连载1......26
英雄传说·卡卡布三部曲之白魔女 连载2......27
英雄传说·卡卡布三部曲之白魔女 连载3......29
英雄传说·卡卡布三部曲之白魔女 连载4......30

热脑研究

GBC篇

口袋妖怪方块......15
勇者斗恶龙3......12
勇者斗恶龙 怪兽篇2......13

WSC篇

独眼高达......27

GBA篇

B
巴斯垂钓......1
C
超级大金刚2......15
超级机器人大战OG2......29
传说的斯塔菲2......9
传说的斯塔菲3......17
E
恶魔城·白夜协奏曲......10
恶魔城·晓月圆舞曲......3
恶魔城·晓月圆舞曲......10
恶魔城·月之轮回......12
G
高达SEED格斗篇......22
高级战争1＋2......24
高级战争2（上）......15
高级战争2（下）......16
光明力量·暗黑邪龙复活......16
光明之魂2 读者研究大杂烩......8
H
合金弹头A......26
合金弹头A......27
幻想传说......5
幻想水浒传·卡片传说（上）......12
幻想水浒传·卡片传说（下）......13
火炎纹章·烈火之剑......2
火炎纹章·烈火之剑（上）......19
火炎纹章·烈火之剑（下）......20
火炎纹章·圣魔之光石......23
火炎纹章·圣魔之光石......24
J
街头霸王ZERO3UP......15
街头涂鸦......4
机战机师养成系统深入研究......8
K
口袋弹珠台 红/蓝宝石......6
口袋妖怪 火红&叶绿......11
口袋妖怪 绿宝石......20
口袋妖怪 绿宝石......21
L
洛克人EXE4.5......17
洛克人EXE5......25
洛克人ZERO3......17
龙珠Z·布欧的愤怒......20

M
牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们......2
牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们......12
牧场物语疑难解惑......11
马里奥赛车A 极道SPEED DASH......3
马里奥赛车A......18
马里奥赛车A......22
冒险王比特......28
R
RPG工具制造A......1
热血物语EX......12
热血物语EX......19
荣誉勋章 渗透者......21
S
守护英雄A......22
世界传说·换装迷宫2......13
世界传说·换装迷宫2......14
世界传说·换装迷宫3（上）......27
世界传说·换装迷宫3（中）......28
世界传说·换装迷宫3（下）......29
三角洲空军风暴......7
索尼克弹珠台......3
赛尔达传说·不可思议的帽子......23
T
特技人......7
太空频道5......5
特鲁内克大冒险2（上）......13
特鲁内克大冒险2（中）......14
特鲁内克大冒险2（下）......15
特鲁内克大冒险3A......16
特鲁内克大冒险3A......30
托尼霍克地下竞技......11
天外魔境·青之天外......30
W
我们的太阳......5
玩转瓦里奥制作......22
Y
银河战机......6
银河战士·零点任务......12
约束之地 RIVIERA......26
游戏王国际版2......30
勇者斗恶龙·怪兽篇 旅团之心......1
Z
指环王——国王归来......9
召唤之夜·铸剑物语......2
召唤之夜·铸剑物语2......18
召唤之夜·铸剑物语2......21
真·女神转生 冰/炎之书......9
侦探学园Q2......19

NDS篇

超级马里奥64DS......26
口袋妖怪·冲刺......25
口袋妖怪·冲刺......26

软硬兵团

GBASP情报一扫光......1
GBA发烧周边报告书......1
GBA超频改造......1
掌机软件教你玩......1
手机游戏的前生今世......3
烧录卡专用工具介绍......3
王者之争——国产烧卡器第二代产品大比拼......4
另类的接触——过气掌机烧录设备大观......4
史上最强GBA看图软件......5
痛苦中的解脱——GBA Media......5
便携时代的掌上游戏......6
GBA Media测试报告......6
图书仔评测......6
如何制作VBA的SKIN......7
GBA及SP选购终极指南......8
游戏修改漫谈......8
GBA记忆棒SMS使用测试......9
教您打造个人“限定”主机......9
GBA摄像头评测......10
GBA（SP）AV视频转换器评测......11
GBALINK ZIP SE测试......12
EWIN烧录系统全程揭秘......12
GBA变身手柄体验记......13
GBA游戏下载工具——Qboy......14
1800毫安充电电池测试报告......15
EWIN烧录系统新版软件介绍......15
暑期烧录卡导购......16
GBA前光灯安装说明......16
EZ3性能介绍......17
了解第二代电影看......17
GBA模拟器no$GBA联机过程详解......17
高贵不贵——GBALINK ZIP2......18
1代2代电影卡对比......18
口袋妖怪火红386ROM制作进阶教程......18
SMS2使用教程......18
EZ3 Manager beta1实测......19
SUPER CARD测试......20
GBA电视接收器测评......21
magic LPT测评......22
软件使用大补贴......24
坏点，坏的不只是一点点......25
PSP AV机能验证报告......25
PSP影片制作DIY......26
火线卡二代评测......27
掌机屏幕保护研究·NDS篇......27
NDS国产周边彻底扫描......28
打造你的随身影院——PSP影音制作软硬件全面心得......29
利用MIDI软件辅助《大合奏》编辑乐曲......30


与陆行鸟并肩
缔造不同的史诗
新的传奇新的冒险
让我们期待FFXII
FINAL FANTASY XII
ファイナルファンタジーXII
陆行鸟之王
金色陆行鸟
附赠《陆行鸟精选音乐CD》及
《陆行鸟乐园》全新手册
最终幻想系列
最高人气角色之一
■鸟冠及尾部均采用高档特染无纺布
■眼珠为手工镶嵌,活灵活现
■翅膀可360度旋转
■全身金黄色短毛绒富于光泽感.
■嘴部及鸟爪均为橙红色布料,非常逼真
超值定价:19.8元
现已接受邮购
免包装费、挂号费和邮费
注:陆行鸟高约12厘米
限量九色陆行鸟鲜活登场
市场不零售
只接受邮购
翡翠绿
浅紫
柠檬黄
A组
巧克力
青蓝
火红
B组
橙黄
草绿
深蓝
C组
怎么这么胖啊!!
◆陆行鸟A、B、C组现已接受邮购，每组陆行鸟(三只)定价33元。
(每只尺寸与金色陆行鸟相同)
◆一次购买A、B、C三组陆行鸟合计99元。另赠送特制胖陆行鸟一只!
注:A九色陆行鸟必须按组购买,不接受单只邮购。
B以上价格含包装费、挂号费和邮费
邮购时请注明品种为“陆行鸟A组、B组、C组” 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 64472180邮资免取



口袋迷
POKéMON FAN
掌机迷编辑部精心打造！
最强口袋妖怪收藏特辑！
属于口袋妖怪迷的专属读本，报导口袋的一切！
最权威的口袋妖怪内容就在这里！全世界「口袋妖怪」最新动态完全掌握，「口袋妖怪」最新作精彩专题不断！口袋动画完全大收录！游戏、动漫、周边、卡片、小说等等，口袋妖怪的一切尽在《口袋迷》！把握口袋妖怪的最新动向，掌握最全面的口袋知识，玩透全部的口袋游戏，就要拥有最全面的口袋妖怪专辑！超丰富内容，你意想不到的精彩满载！
口袋迷
POKéMON FAN
全面上市
好评热卖中
224P
大32开
超值定价：18元
接受邮购中
GAME BOY ADVANCE SP
赠品
GBASP主机口袋精灵包
随机获取一款
买《口袋迷》得到精美的游戏口袋！
「皮卡丘」与「熊宝宝」两种百宝精灵包！
GBASP、手机、小饰物……全部装进来吧！
光盘
口袋动画音乐大收藏
同人游戏随盘送
口袋动画MTV、口袋精品音乐大串烧！
超全同人口袋游戏完整附送！
更多口袋妖怪精品都在光盘里哦！
抽奖
皮卡丘限定GBASP掌机
大抽奖等你拿
极品珍藏！全球限量限定版GBASP！
日本原装，《口袋迷》独家提供！
快来参加“捕捉你的皮卡丘”大行动！
邮购时请注明"口袋迷" 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



电子天下·掌机迷 2005 8

劲作攻略/海贼王 龙之梦/乐高星球大战/彼岸岛 剧情攻略

VOL.34

